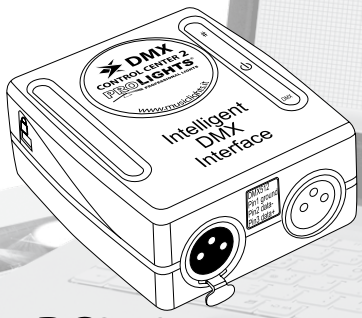
PROLIGHTS®
PROFESSIONAL LIGHTS

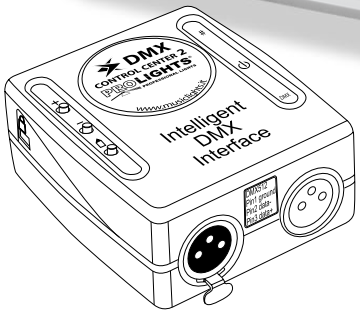
DMX SOFTWARE

INTELLIGENT DMX INTERFACE

DC2064



DC2164



DC2264

Manuale Utente
User Manual

IT EN

Music & Lights S.r.l. si riserva ogni diritto di elaborazione in qualsiasi forma delle presenti istruzioni per l'uso.
La riproduzione - anche parziale - per propri scopi commerciali è vietata.

Al fine di migliorare la qualità dei prodotti, la Music&Lights S.r.l. si riserva la facoltà di modificare, in qualunque momento e senza preavviso, le specifiche menzionate nel presente manuale di istruzioni.
Tutte le revisioni e gli aggiornamenti sono disponibili nella sezione 'Manuali' sul sito www.musiclights.it

REV.001-09/12

INDICE

Sicurezza
Avvertenze generali 4
Attenzioni e precauzioni per l'installazione 4
Informazioni generali 5

1 Descrizione e specifiche tecniche
1. 1 Descrizione 5
1. 2 Specifiche tecniche 5
1. 3 Elementi di comando e di collegamento 6

2 Funzioni e impostazioni
2. 1 Requisiti di sistema 7
2. 2 Installazione e aggiornamento dei driver 7
2. 3 Elenco delle periferiche disponibili 8
2. 4 Installazione e aggiornamento del software 8
2. 5 Impostazioni 9

3 Modalità Set-up
3. 1 Creazione di un nuovo stage 10
3. 2 Inserimento ed di fixture 10
3. 3 Eliminazione ed aggiornamento di fixture 11
3. 4 Configurazione della fixture 12
3. 5 Display per l'indirizzo DMX 12
3. 6 Finestre di controllo 13
3. 7 Finestra di controllo generale 13
3. 8 Installazione di una finestra di controllo 13
3. 9 Finestra gruppo fixture 14
3. 10 Salvataggio di un gruppo 15
3. 11 Modalità cursore 15
3. 12 Modalità palette di impostazione 15
3. 13 Selezionare e posizionare fixture 16
3. 14 Vantaggi delle finestre di controllo 16

4 Modalità Editor
4. 1 Scene/ Programmi/ Step 17
4. 2 Creazione di una scena o di un programma 18
4. 3 Modificare i parametri di una scena 18
4. 4 Trascina e rilascia 19
4. 5 Selezione multipla e controllo 19
4. 6 Priorità di attivazione tra le scene 19
4. 7 Generatore di scene 20
4. 8 Creazione di una scena con effetto gestito 21
4. 9 Creazione di una scena di movimento 21
4. 10 Conclusione 22

5 Modalità Live
5. 1 Controllo Live 23
5. 2 Attivare scene ed effetti 24
5. 3 Opzioni in modalità Live 24
5. 4 Pulsanti effetti 24
5. 5 Creazione e programmazione pulsanti effetti 24
5. 6 Opzioni e parametri degli effetti 25
5. 7 Modificare e cambiare pulsante effetto 25
5. 8 Eliminazione di un effetto 26
5. 9 Opzioni ON/ LTP/ AUTO/ MIDI/ IN dei canali 26
5. 10 Audio BPM sulle scene 27
5. 11 Editor/ Interazione Live delle scene 27
5. 12 Controllo manuale delle fixture 27

6 Attivazione
6. 1 Mouse, attivazione standard 29
6. 2 Tasti rapidi, attivazione veloce 29
6. 3 HE10, attivazione manuale 29
6. 4 Tempo di attivazione 29
6. 5 Attivazione da DMX IN 29
6. 6 Attivazione con controllo MIDI 30
6. 7 DMX IN e controllo MIDI 30

7 Menu software
7. 1 Menu File 32
7. 2 Menu Windows 32
7. 3 Menu Effetto 32
7. 4 Menu Tools 32
7. 5 Menu Options 33
7. 6 Menu Lingua 34
7. 7 Menu "?" 34

8 Modalità Stand-Alone o Memorie
8. 1 Funzioni del menù Stand-Alone 35
8. 2 Proprietà delle scene 36
8. 3 White the memory 36
8. 4 Contatti esterni I/O dell'interfaccia Stand-Alone 37
8. 5 Funzioni dell'interfaccia Stand-Alone 37

9 Gestione interfaccia 39

10 Collegamenti 40

Certificato di garanzia

Contenuto dell'imballo:

- CD-ROM con tools software per il controllo della luce
- Interfaccia USB/ DMX
- Cavo USB 2.0
- Manuale utente

ATTENZIONE! Prima di effettuare qualsiasi operazione con l'unità, leggere con attenzione questo manuale e conservarlo accuratamente per riferimenti futuri. Contiene informazioni importanti riguardo l'installazione, l'uso e la manutenzione dell'unità.

SICUREZZA

Avvertenze generali

- I prodotti a cui questo manuale si riferisce sono conformi alle Direttive della Comunità Europea e pertanto recano la sigla CE.
- Questo dispositivo appartiene alla Classe di protezione III, pertanto deve operare sempre con un appropriato trasformatore di tensione. Controllare periodicamente l'unità, il cavo di alimentazione ed il trasformatore. Assicurarsi che quest'ultimo sia della tipologia corretta, come indicato nel pannello posteriore del dispositivo.
- L'unità non per uso domestico, solo per uso professionale.
- Evitare di utilizzare l'unità:
  - in luoghi soggetti ad eccessiva umidità;
  - in luoghi soggetti a vibrazioni, o a possibili urti;
  - in luoghi a temperatura superiore ai 45°C o inferiori a 2°C.
- Evitare che nell'unità penetrino liquidi infiammabili, acqua o oggetti metallici.
- Non smontare e non apportare modifiche all'unità.
- Tutti gli interventi devono essere sempre e solo effettuati da personale tecnico qualificato. Rivolgersi al più vicino centro di assistenza tecnica autorizzato.
- Se si desidera eliminare il dispositivo definitivamente, consegnarlo per lo smaltimento ad un'istituzione locale per il riciclaggio.

Attenzioni e precauzioni per l'installazione

- Prima di iniziare qualsiasi operazione di manutenzione o pulizia disconnettere l'unità dalla rete di alimentazione.
- Evitare di installare l'unità in prossimità di fonti di calore.
- Se il dispositivo dovesse trovarsi ad operare in condizioni differenti da quelle descritte nel presente manuale, potrebbero verificarsi dei danni; in tal caso la garanzia verrebbe a decadere. Inoltre, ogni altra operazione potrebbe provocare cortocircuiti, incendi, scosse elettriche, rotture ect.

INFORMAZIONI GENERALI

Spedizioni e reclami

Le merci sono vendute "franco nostra sede" e viaggiano sempre a rischio e pericolo del distributore/cliente. Eventuali avarie e danni dovranno essere contestati al vettore. Ogni reclamo per imballi manomessi dovrà essere inoltrato entro 8 giorni dal ricevimento della merce.

Garanzie e resi

Il prodotto è coperto da garanzia in base alle vigenti normative. Sul sito www.musiclights.it è possibile consultare il testo integrale delle "Condizioni Generali di Garanzia". Si prega, dopo l'acquisto, di procedere alla registrazione del prodotto sul sito www.musiclights.it. In alternativa il prodotto può essere registrato compilando e inviando il modulo riportato alla fine del manuale. A tutti gli effetti la validità della garanzia è avallata unicamente dalla presentazione del certificato di garanzia. Music & Lights constata tramite verifica sui resi la difettosità dichiarata, correlata all'appropriato utilizzo, e l'effettiva validità della garanzia; provvede quindi alla riparazione dei prodotti, declinando tuttavia ogni obbligo di risarcimento per danni diretti o indiretti eventualmente derivanti dalla difettosità.

- 1 - DESCRIZIONE E SPECIFICHE TECNICHE

DC2064

Interfaccia USB/DMX (128 canali in uscita)

- Hardware compatibile con Windows 7 64bit
- Piena compatibilità con ogni proiettore, o dispositivo in generale, conforme allo standard DMX512
- Memoria interna per il salvataggio e l'esecuzione delle scene create in modalità autonoma dal PC (alimentatore mini-USB richiesto, non incluso)
- Due tasti di scorrimento delle scene ed un terzo pulsante con possibilità di funzione di dimmer in modalità autonoma
- Gestione fino a 30 scene, 30 passi e 30 effetti
- 128 canali in uscita anche in modalità autonoma
- Output con connessione standard XLR 3-poli
- Protezione contro gli sbalzi di tensione
- Ingresso HE10 per l'attivazione delle scene
- Connessione Plug and play via USB 2.0 (cavo di alimentazione e connessione USB incluso)

DC2164

Interfaccia USB/DMX (512 canali in uscita + 512 canali in ingresso)

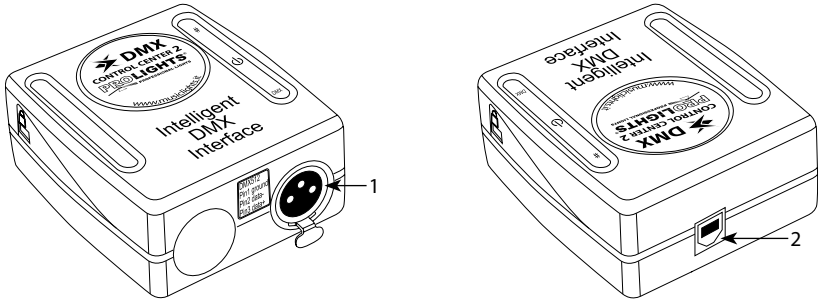
- Hardware compatibile con Windows 7 64bit
- Piena compatibilità con ogni proiettore, o dispositivo in generale, conforme allo standard DMX512
- Ingresso DMX per il collegamento di una console DMX esterna per estendere le potenzialità di controllo e programmazione del software
- Piena compatibilità con le versioni precedenti di DMX Control Center
- Input/output con connessione standard XLR 3-poli
- Protezione contro gli sbalzi di tensione (fino a 15.000V)
- Connessione Plug and play via USB 2.0 (cavo di alimentazione e connessione USB incluso)

DC2264

Interfaccia USB/DMX (512 canali in uscita + 512 canali in ingresso)

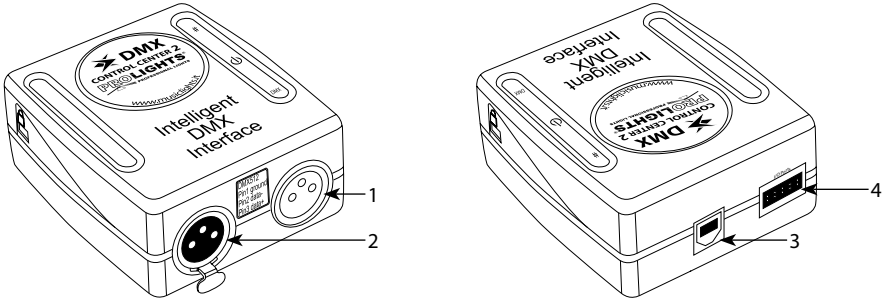
- Hardware compatibile con Windows 7 64bit
- Piena compatibilità con ogni proiettore, o dispositivo in generale, conforme allo standard DMX512
- Ingresso DMX per il collegamento di una console DMX esterna per estendere le potenzialità di controllo e programmazione del software
- Ingresso DMX configurabile come seconda uscita per gestire 1024 canali DMX
- Memoria interna per il salvataggio e l'esecuzione delle scene create in modalità autonoma dal PC (alimentatore mini-USB richiesto, non incluso)
- Due tasti di scorrimento delle scene ed un terzo pulsante con possibilità di funzione di dimmer in modalità autonoma
- Orologio integrato per programmare nel tempo l'esecuzione di una scena, la sua durata e le modalità di loop o passaggio alle scene successive
- Gestione di un numero illimitato di scene, passi e effetti
- 512 canali in uscita in modalità autonoma
- Input/output con connessione standard XLR 3-poli
- Protezione contro gli sbalzi di tensione
- Ingresso HE10 per l'attivazione delle scene
- Connessione Plug and play via USB 2.0 (cavo di alimentazione e connessione USB incluso)

1.3 ELEMENTI DI COMANDO E DI COLLEGAMENTO



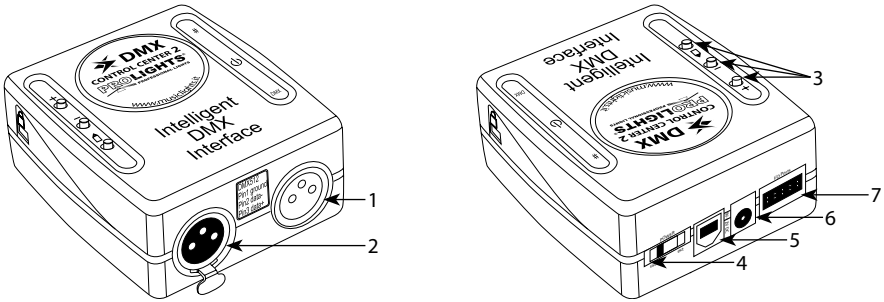
DC2064

1. DMX OUT (XLR a 3 poli) 1=massa, 2=DMX-, 3=DMX+
2. CONNESSIONE PLUG 'N' PLAY via USB 2.0



DC2164

1. DMX IN (XLR a 3 poli); 1=massa, 2=DMX-, 3=DMX+
2. DMX OUT (XLR a 3 poli); 1=massa, 2=DMX-, 3=DMX+
3. CONNESSIONE PLUG 'N' PLAY via USB 2.0
4. INGRESSO HE10 per l'attivazione delle scene



DC2264

1. DMX IN (XLR a 3 poli); 1=massa, 2=DMX-, 3=DMX+.
2. DMX OUT (XLR a 3 poli); 1=massa, 2=DMX-, 3=DMX+.
3. TASTI FUNZIONE: due tasti di scorrimento delle scene, un tasto con possibilità di funzione dimmer in modalità automatica
4. COMMUTATORE DI ALIMENTAZIONE.
5. CONNESSIONE PLUG 'N' PLAY USB 2.0.
6. ATTACCO ALIMENTATORE DC - 9V (non incluso).
7. INGRESSO HE10 per l'attivazione delle scene

- 2 - FUNZIONI E IMPOSTAZIONI

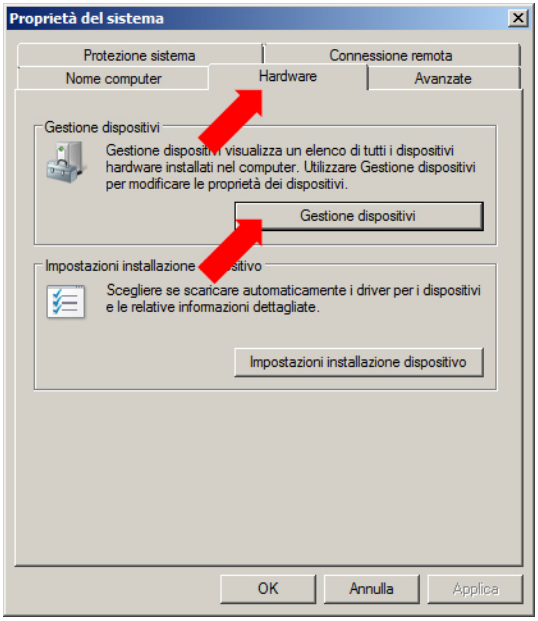
2.1 REQUISITI DI SISTEMA

- Microsoft Windows XP, Vista, Windows 7 64bit
- Microsoft DirectX 9 o superiore
- Processore da 500 MHz (1,5 GHz)
- 256 MB di RAM (512 MB)
- 150 MB di spazio libero su disco
- CD-ROM
- 1 o 2 porte USB 2.0
- Risoluzione schermo 1024 x 768 pixel
- Scheda video compatibile DirectX 9
- 128 MB di memoria video (256 MB)

2.2 INSTALLAZIONE E AGGIORNAMENTO DEI DRIVER

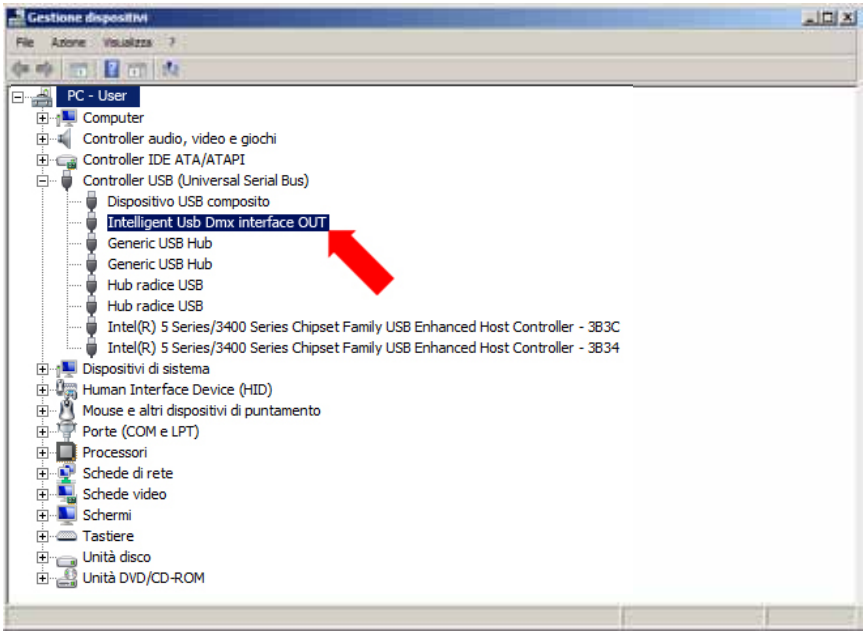
La nostra interfaccia USB-DMX rispetta accuratamente le specifiche USB 2.0 e il protocollo DMX512 per l'output. Il dispositivo è alimentato direttamente tramite porta USB 2.0 e controlla tutti i 512 canali potenziali di una linea DMX. I driver dell'interfaccia vengono installati automaticamente durante l'installazione del software. In caso fosse necessario installare o aggiornare manualmente i driver si utilizza la gestione periferiche di Windows:

- Collegare l'interfaccia alla porta USB 2.0
- Cliccare sul pulsante Start di Windows
- Selezionare pannello di controllo nel menu di Windows
- Doppio click su Sistema
- Selezionare la sezione Hardware e da qui selezionare il pulsante Gestione periferiche. Appare questa finestra e si visualizza l'interfaccia collegata



2.3 ELENCO DELLE PERIFERICHE DISPONIBILI INDIVIDUATE DALLA GESTIONE PERIFERICHE DI WINDOWS

- Intelligent Usb Dmx Interface OUT, interfaccia semplice.
- Intelligent Usb Dmx Interface OUT.
- Intelligent Usb Dmx Interface, interfaccia Usb powered 2006.
- Intelligent Usb Dmx Interface, interfaccia con modalità stand alone.
- Intelligent Usb Dmx Interface, interfaccia low cost.
- "Periferica sconosciuta" messaggio visualizzato quando l'interfaccia ha un problema.
- Dispositivo USB o SIUDI DMX-OUT o SIUDI CE viene visualizzato quando i driver devono essere installatI



Successivamente è necessario seguire le istruzioni per l'aggiornamento guidato hardware e utilizzare l'opzione installa da un elenco o percorso specifico. L'elemento può essere localizzato in una cartella sul disco rigido o sul CD-ROM di installazione del software.
Elenco dei file del driver:

- SIUDI5. INF per la nuova interfaccia con 2 XLR IN e OUT e 1 OUT XLR
- SIUDI. INF per le interfacce vecchie con solo 1 XLR

Dopo l'installazione, si prega di controllare se il file SIUDI5.DAT si trova nella cartella C: \ WINDOWS \ system32 \ SiudiLoad.

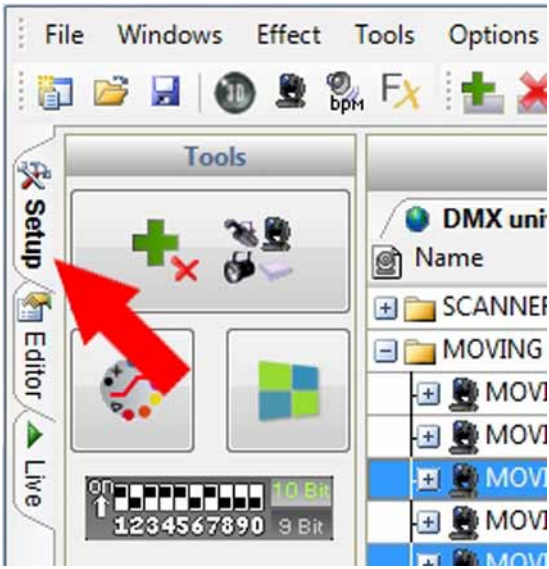
2.4 INSTALLAZIONE E AGGIORNAMENTO DEL SOFTWARE

Per una installazione completa, è necessario inserire il CD-ROM di installazione e seguire le istruzioni. L'installazione completa del software si può effettuare con l'ausilio del CD-ROM o in alternativa scaricando dal sito il file _INSTALL.EXE
L'aggiornamento software, si può effettuare con l'ausilio del CD-ROM o in alternativa scaricando dal sito il file _INSTALL.EXE

2.5 IMPOSTAZIONI

Il software dispone di 3 modalità di impostazioni, ciascuna delle quali permette la creazione di uno show:

- SET-UP: per la configurazione della fixture
- EDITOR: per programmare, creare scene e sequenze dello show
- LIVE: per attivare, aggiornare, ottimizzare e controllare dal vivo lo show



- 3 - MODALITÀ SET-UP

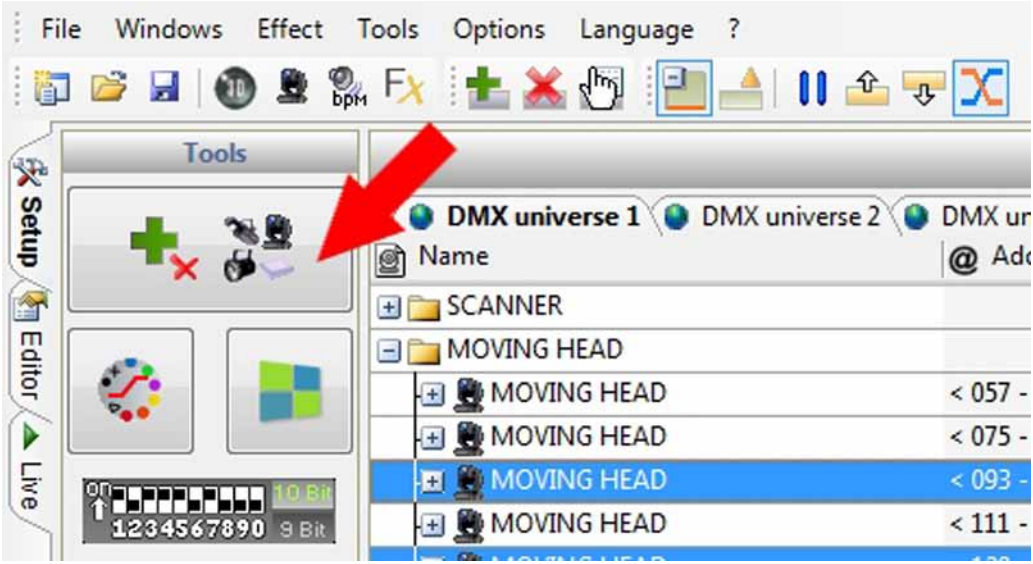
La pagina di set-up consente agli utenti di configurare il software con gli effetti luce desiderati per uno show.
È possibile scegliere e aggiornare 4.000 fixture differenti, assegnare un indirizzo DMX da una lista di 512 su 6 diversi universi DMX, attivare o disattivare l'effetto dissolvenza e utilizzare tasti rapidi per la gestione dei canali DMX.
Per una buona programmazione è inoltre possibile testare il vostro apparecchio per verificarne il funzionamento. Il software utilizza librerie di proiettori con estensione SSL, che rappresentano attualmente la scelta migliore e una garanzia di evoluzione per gli anni a venire. L'editor Scan Library consente di creare la propria libreria in pochi minuti.

3.1 CREAZIONE DI UNO NUOVO STAGE

Per il primo utilizzo si consiglia di creare un nuovo stage. Nel menu File, è possibile selezionare l'opzione nuovo oppure si può cliccare su questa icona per creare un nuovo stage, dopo questa procedura lo stage deve essere salvato.

3.2 INSERIMENTO DI FIXTURE

Per un controllo migliore, l'utente può utilizzare una libreria fixture. Il software crea alcune funzioni di controllo che permettono di migliorare la gestione delle fixture. Per l'inserimento delle fixture dalla libreria interna fare click sul pulsante PATCH fixture.



Selezionare poi la libreria desiderata dalla finestra di gestione PATCH visualizzata. Per l'illuminazione di proiettori di tipo tradizionale, si può selezionare un file da "_cartella generica". Dopo aver selezionato la fixture, viene visualizzata una finestra ed è richiesto l'inserimento di alcuni dati:

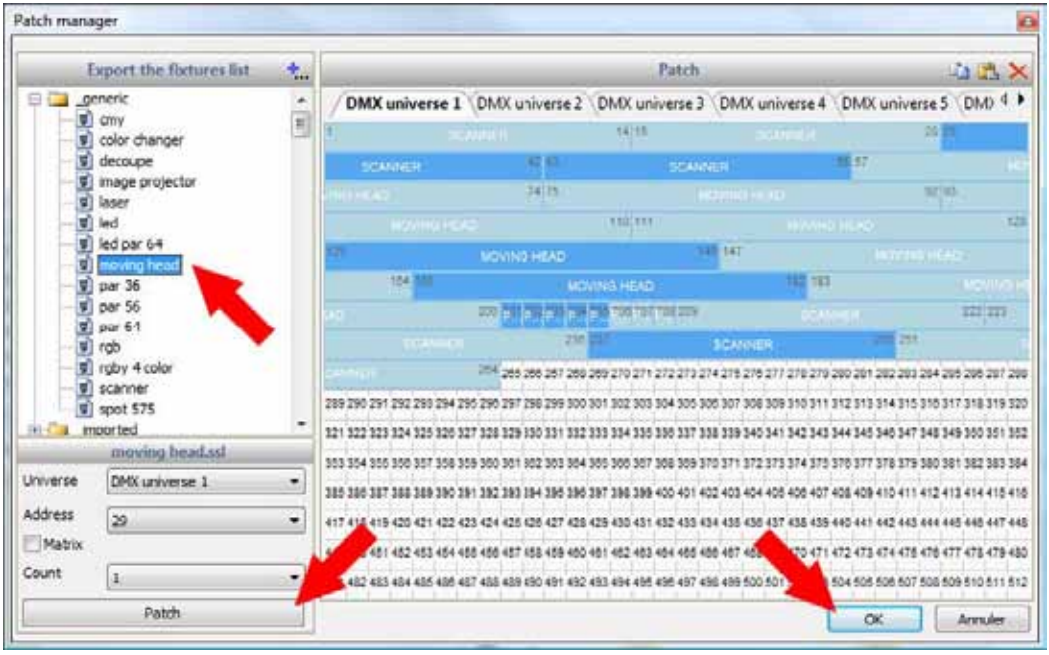
- Universo DMX

- Indirizzo DMX di partenza delle fixture.
- Opzione Matrix, per creare una matrice(molto utile per la gestione di pannelli LED RGB).
- Numero di fixture che devono essere aggiunte.
- Patch, per visualizzare tutte le informazioni nella parte destra della finestra.

Selezionare una fixture dalla lista e poi premere il pulsante PATCH, specificando l'indirizzo DMX di partenza e il numero di dispositivi o in alternativa con il Copia e Incolla. Assicurarsi di aver scelto l'universo corretto selezionando la scheda a destra. Si può anche utilizzare la barra degli strumenti o in alternativa cliccare con il tasto destro del mouse direttamente sulla fixture. Si potrà così:

- Copiare/incollare fixture (s)
- Eliminare fixture (s)

Digitare le informazioni richieste e confermare. Si visualizzeranno le nuove fixture all'interno della finestra di controllo nella parte inferiore dello schermo.



3.3 ELIMINAZIONE E AGGIORNAMENTO FIXTURE

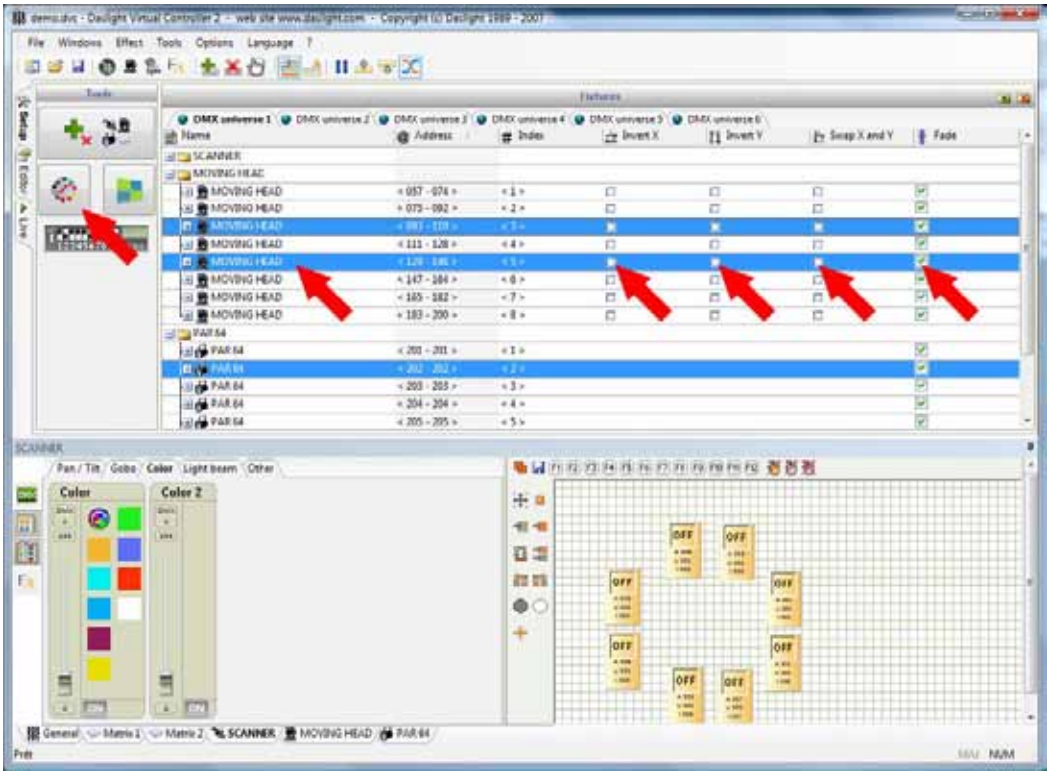
È necessario utilizzare PATCH MANAGER. Le modifiche si visualizzano dopo aver confermato l'operazione e chiuso la finestra. In PATCH MANAGER, eliminando alcune librerie non sarà modificato il contenuto delle scene. Ma se si modifica l'indirizzo della fixture, il nuovo indirizzo sarà applicato e aggiornato automaticamente in tutte le scene correnti.

3.4 CONFIGURAZIONE DELLA FIXTURE

Con pochi click del mouse, si potranno impostare tutti i canali della fixture.
Dopo aver selezionato una fixture nell'area specifica, è possibile attivare o disattivare le seguenti funzioni.
Modifica la fixture o rinomina la fixture (è sufficiente fare doppio click sul nome).

- Inverti il movimento Pan.
- Inverti il movimento Tilt.
- Inverti la posizione Pan e Tilt sul mouse.
- Tempo di dissolvenza sui canali.

Se questa opzione (fade time) non è attivata, il canale non prenderà in considerazione il tempo di transizione fade-in e sarà posizionato sul valore successivo non appena terminato il fade in. Se questa opzione non è attivata, il canale non produrrà un lento movimento di dissolvenza. Il movimento tra i 2 Step di una scena è diretto e veloce. Il cursore del canale salta direttamente al valore DMX successivo al termine del tempo di dissolvenza. Una funzione permette di rimuovere rapidamente tutti i Fade-in (colori, gobo, shutter, prismi ed effetti).

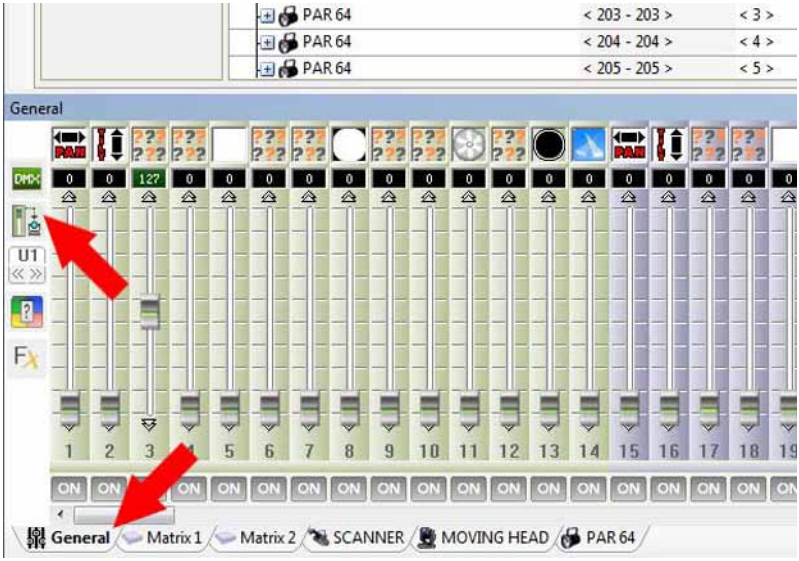


3.5 DISPLAY A 10 CIFRE PER L'INDIRIZZO DMX

Lo strumento per l'indirizzamento a 10 cifre visualizza automaticamente i valori da selezionare per l'indirizzo DMX. Alcuni apparecchi utilizzano 9 cifre per l'indirizzo DMX. In questo caso bisogna solo impostare lo strumento per l'indirizzamento nella modalità a 9 cifre.

3.6 FINESTRE DI CONTROLLO

È molto importante sapere come controllare le luci. Il software dispone di diverse configurazioni per le finestre di controllo. Nella fase di programmazione dello show è possibile scegliere la configurazione migliore in base alle proprie esigenze. Le luci sono controllate nella parte bassa della schermata del software. Si può scegliere la configurazione migliore cliccando questi pulsanti.



3.7 FINESTRA DI CONTROLLO GENERALE (MODALITÀ STANDARD 512)

La finestra mostra sempre 512 canali di un universo DMX. Ogni canale ha da 0 a 255 valori. La finestra è sempre visualizzabile ed il suo uso è possibile anche senza nessuna libreria SSL. Questa finestra permette di effettuare test rapidi e semplici e visualizzare i valori dei canali DMX. Qui ci sono le possibili opzioni:

- Visualizza i valori dei canali in percentuale o DMX.
- Visualizza solo i canali utilizzati.
- Visualizza la finestra generale del gruppo di fixture.
- Passa dalla modalità cursore alla modalità digitale (modalità teatro).
- Scegli un universo DMX da controllare.
- Cambia lo stato di controllo del canale.
- Attiva il generatore di scene e forme.

3.8 INSTALLAZIONE DI UNA FINESTRA DI CONTROLLO (DA UNA LIBRERIA)

Quando si aggiunge una nuova libreria nella Manager Patch, verrà visualizzata una nuova finestra di controllo sopra la finestra di controllo General. Questa finestra è molto utile quando ci sono tante fixture da gestire, prende il nome della fixture controllata e viene creata una finestra supplementare per ogni tipo di supporto (famiglia di fixture). I canali utili della fixture si possono trovare nella parte sinistra della finestra di controllo.

Qui ci sono le opzioni possibili:

- Percentuale di visualizzazione o valori DMX.
- Visualizza o nascondi la finestra gruppo.
- Passa in modalità cursore o palette di impostazione.

- Passa in modalità cursore o digitale.
- Apri la scena e il generatore di forme.
- Nella parte destra, c'è la finestra gruppo, qui le fixture sono visualizzate come elementi dello stesso tipo.

3.9 FINESTRA GRUPPO FIXTURE

Questa finestra di controllo è molto importante, permette infatti di scegliere quale fixture controllare o con quali fixture lavorare. Quando si aggiungono fixture al Patch, saranno aggiunte e visualizzate delle icone, ogni icona corrisponde ad una fixture. Ogni fixture in una finestra gruppo è dello stesso tipo e della stessa famiglia.

Si possono selezionare queste funzioni (opzioni a sinistra):

- Scegli la modalità di selezione (di colore arancione per la selezione) o la modalità grafica per la posizione degli oggetti (colore blu).
- Modifica la dimensione dell'icona.
- Cancella tutti gli elementi selezionati.
- Seleziona tutti gli elementi delle fixture.
- Deseleziona.
- Seleziona 1 elemento di 2.
- Sposta verso l'alto la selezione.
- Sposta verso il basso la selezione.
- Chiudi il fascio.
- Apri il fascio.
- Centra la posizione Pan & Tilt della fixture.
- Si possono inoltre selezionare queste funzioni(le opzioni):
- Seleziona gruppi diversi simultaneamente o seleziona solo 1 gruppo.
- Salva un gruppo.
- Seleziona e attiva un gruppo da 1 a 12 (disponibile con i tasti da F1 a F12 della tastiera).
- Annulla tutte le azioni Live degli elementi selezionati.
- Annulla tutte le azioni Live con la finestra di controllo corrente.
- Annulla tutte le azioni Live di tutte le finestre di controllo (cancel).

3.10 SALVATAGGIO DI UN GRUPPO

Per salvare un gruppo, è necessario selezionare la voce nella finestra del gruppo, fare click sull'icona Save che corrisponde all'icona con un floppy disc blu, dopo aver fatto click sul pulsante gruppo che si desidera salvare. Il gruppo verrà salvato automaticamente e potrà essere utilizzato. Si potrà utilizzare il gruppo quando desiderato cliccando semplicemente sull'icona o con i tasti Fx sulla tastiera.

3.11 MODALITÀ CURSORE

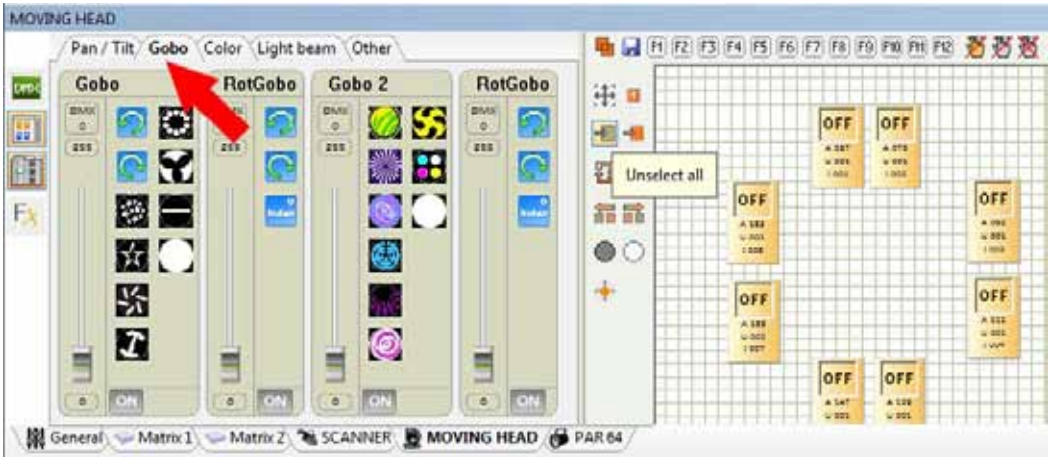
Il cursore della fixture si trova sullo schermo e controlla in modo facile e veloce gli elementi desiderati. Per controllare la fixture, è necessario selezionare 1 o un elemento nella finestra gruppo. Con un click del tasto destro del mouse sull'icona (nella parte superiore del fader), si visualizza l'elenco predefinito del canale. Cliccando su i preset con il tasto sinistro del mouse si potrà selezionare la funzione e spostare il cursore sul valore DMX associato. Questa funzione preset elenco è disponibile anche nella finestra General Control.

3.12 MODALITÀ PALETTE DI IMPOSTAZIONE

Questa è una modalità grafica e permette un accesso diretto alle funzioni delle fixture. Per un miglior controllo le librerie devono essere corrette. Dopo aver selezionato la funzione, nella parte sinistra dello schermo saranno visualizzate max 5 palette di impostazione diverse per ciascuna tipologia di famiglia.

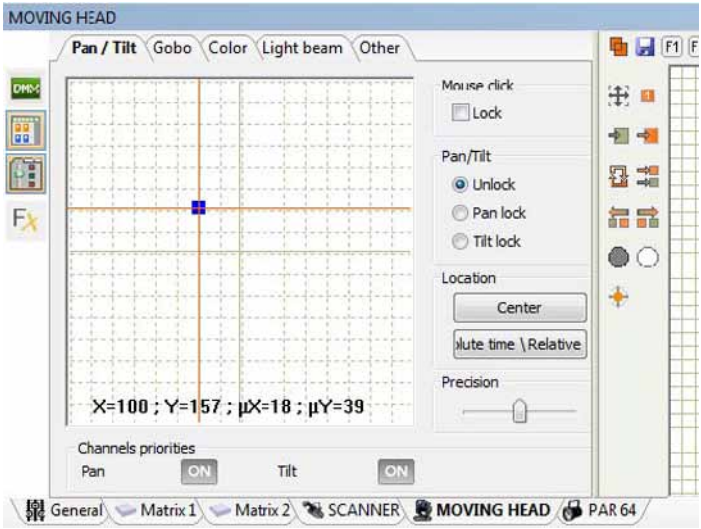
- Pan / Tilt.
- Gobo.
- Colore.
- Fascio luminoso
- Altro

Ogni paletta mostra i canali ed i Preset ad essi associati. Per controllarli è necessario selezionare 1 o più voci della finestra. Un cursore consente il preset accurato dei livelli del DMX. Un secondo click sull'icona del preset annulla il valore preimpostato e assegna zero al livello del DMX.



3.13 SELEZIONARE E POSIZIONARE FIXTURE ATTRAVERSO PAN & TILT

Per dare una posizione ad una fixture, è necessario utilizzare la finestra palette e i canali Pan&Tilt della fixture. Nella finestra palette modificare i valori dei canali Pan&Tilt o utilizzare l'opzione Pan&Tilt nella modalità palette di impostazione. Viene visualizzata la posizione attuale del dispositivo ed è possibile muoversi tra le opzioni con il mouse o con un joystick USB. Un click con il tasto destro porterà la posizione della fixture in corrispondenza della posizione del mouse. Un click a sinistra sposta il dispositivo dalla posizione corrente. È possibile utilizzare il pulsante centra per un posizionamento rapido.



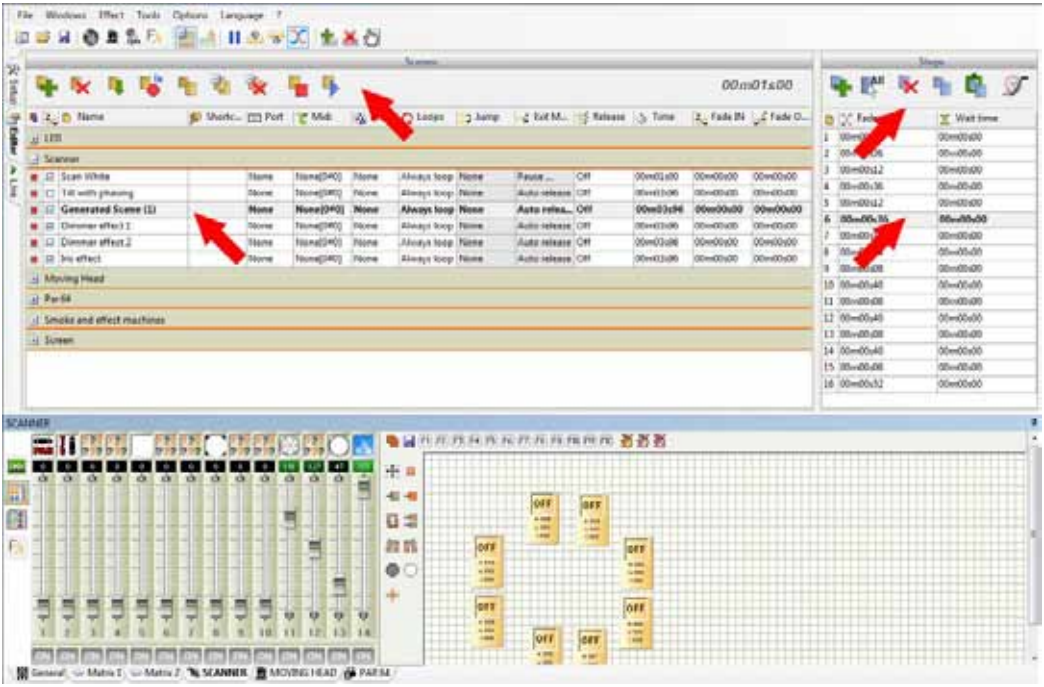
3.14 VANTAGGI DELLE FINESTRE DI CONTROLLO

Grazie alle diverse modalità e alle caratteristiche grafiche è molto facile controllare le fixture. Si possono controllare le luci con un singolo click.

Le finestre di controllo sono indispensabili in ogni modalità del software: SET-UP per verificare il funzionamento della fixture; EDITOR per programmare rapidamente scene e programmi; e LIVE per avere il controllo istantaneo della fixture durante lo show. Se le fixture sono corrette in tutte le funzioni dei canali si ha un controllo rapido e completo dell'unità. Il fascio di luce deve essere aperto e acceso, è possibile utilizzare le funzioni Dimmer, Shutter, Iris e Zoom. Alcuni apparecchi necessitano di pochi minuti per scaldare le lampade e accenderle. Ci sono alcuni tasti rapidi nelle finestre di controllo per accendere le luci, aprire lo Shutter e centrare la posizione della fixture. Se il dispositivo funziona in modo corretto ed è possibile controllare tutte le luci, si può iniziare a programmare lo show con scene step dopo step. É necessario passare in modalità EDITOR del software..

- 4 - MODALITÀ EDITOR

Questa modalità permette di creare scene e programmi intuitivamente, in pochissimo tempo,è molto importante anche perché consente di salvare la programmazione step dopo step. L'interfaccia grafica è stata progettata per offrire più opzioni possibili, eppure è estremamente facile da usare. Sulla sinistra ci sono le scene e le funzioni scene. Sulla destra ci sono gli step e le funzioni step. Quando si crea un nuovo stage gli elenchi delle scene e degli step sono vuoti.



4.1 SCENE / PROGRAMMI / STEP

Una scena o un programma dispone di 1 o più step. Con alcuni step si potrà creare una scena dinamica. Ogni step è una memoria e può immagazzinare valori DMX e anche il tempo di dissolvenza e di attesa. Gli step mantengono i valori DMX automaticamente. Ogni step può durare da 0,04 secondi fino a 44 minuti di tempo con un'accuratezza di 0,04 secondi (25 Hertz). Il tempo di una scena è dato dalla somma di tutti i suoi step. Le Scene hanno funzioni addizionali di loop attivazione e salto.

Opzioni scene:

- Nuova scena.
- Elimina le scene selezionate.
- Inserisci una scena da un altro stage. I file dello stage hanno estensione .DVC, quelli generati con precedenti versioni del software hanno estensione .DLM
- Copia della scena selezionata.
- Crea un nuovo gruppo di scene per migliorarne l'utilizzo.
- Elimina il gruppo di scene selezionato.
- Anteprima delle scene selezionate.
- Stop delle scene selezionate.

- Visualizza l'attuale durata della scena.

Opzioni STEP:

- Aggiungi un nuovo step.
- Seleziona tutti gli step dalla lista.
- Elimina gli step selezionati.
- Copia gli step selezionati.
- Incolla gli step selezionati.
- Modifica la dissolvenza e il tempo di attesa degli step scelti.

4.2 CREAZIONE DI UNA SCENA O UN DI PROGRAMMA

Aggiungere una nuova scena con le opzioni di scena e selezionare il primo step. Successivamente, per programmare tutte le fixture, è necessario utilizzare le finestre di controllo per modificare i valori DMX e creare un buon effetto visivo. Scegli Fade In e Fade Out dello step selezionato. Per continuare la programmazione della scena, aggiungere un altro step, modificare i valori del dispositivo DMX e scegliere di nuovo i tempi di Fade In e Fade Out. Ripetere queste operazioni fino al termine della programmazione della scena.

Informazioni:

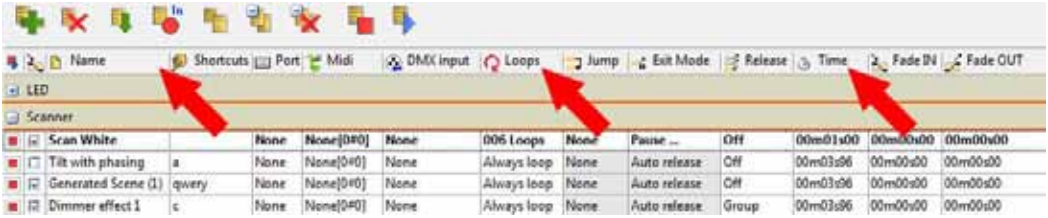
- Contenuto scena 1 o più step.
- Per impostazione predefinita una scena si ripeterà di continuo.
- Il tempo totale di una scena è la somma di tutti i tempi di attesa e di dissolvenza di tutti gli step.
- É possibile riprodurre scene diverse e contemporaneamente lavorare su un'altra scena.
- Quando si riproduce una scena, la scena inizia dallo step selezionato. Quando si interrompe una scena, lo step corrente verrà selezionato automaticamente.

4.3 MODIFICARE I PARAMETRI DI SCENA

Scene e step hanno dei parametri. I Parametri della scena sono sulla stessa riga e suddivisi per colonne. Per cambiare i parametri delle scene o degli step, cliccare due volte sull'informazione che deve essere modificata. In effetti, è possibile modificare il testo o utilizzare il pop-up che offre le opzioni possibili per il parametro. I parametri sono questi qui di seguito:

- Attivare o meno il segnale in uscita DMX della scena (si possono creare scene senza disturbare lo show in corso).
- Attivare o meno il tempo di dissolvenza tra le scene.
- Modificare il nome della scena.
- Selezionare alcuni tasti rapidi per azionare le scene con una tastiera. (massimo 5 tasti per scena).
- Selezionare PORT per il controllo della scena attraverso l'HE10. (Vedi stand-alone e modalità di memoria).
- Selezionare un canale e una nota MIDI per l'attivazione MIDI. I valori MIDI possono essere rilevati automaticamente. Il primo valore dà il canale (max 16 canali), il secondo dà la nota (max 127 note).
- Selezionare il canale e il valore del DMX IN per attivare la scena. Questo valore DMX può essere rilevato automaticamente o impostato manualmente. Il primo valore dà l'universo (max 6), il secondo il canale (512 max), l'ultimo il valore DMX del canale(max 255).
- Scegliere il numero di cicli di riproduzione della scena.
- Scegliere il salto di scena dopo un numero di loop determinati.
- Scegliere la modalità Exit della scena dopo un numero di loop determinati.
- Scegliere la modalità di rilascio delle scene. Questa opzione funziona quando la scena viene azionata.
- Tempo di 1 ciclo di scena.

- Tempo totale di scena.
- Selezionare i tempi di Fade In e Fade Out per la scena. Solo in modalità LIVE.



4.4 TRASCINA E RILASCIA

Le scene e gli step possono essere spostati direttamente con il mouse. Selezionare una scena, click sinistro e, con il tasto del mouse premuto, spostare la scena e rilasciare il pulsante.

4.5 SELEZIONE MULTIPLA E CONTROLLO

Con i tasti SHIFT e CTRL è possibile selezionare scene e step diversi. È necessario tenere premuto il tasto SHIFT, si seleziona così tutto il contenuto dal primo all'ultimo oggetto. Il tasto CTRL seleziona invece il contenuto scelto. Quando si selezionano vari step, tutte le modifiche effettuate con le finestre di controllo saranno applicate direttamente agli step. Allo stesso modo, se vengono selezionate alcune scene, tutte le modifiche sono applicate automaticamente.

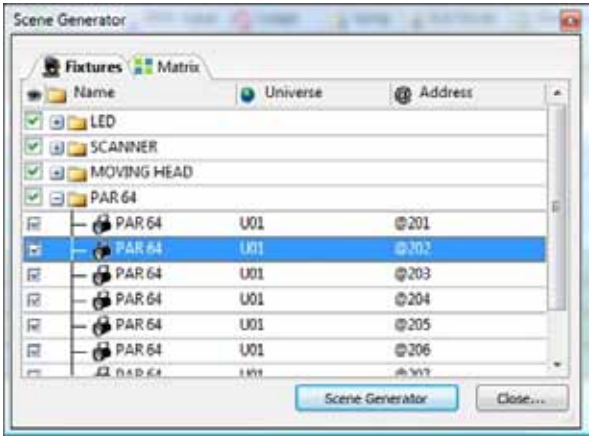
4.6 PRIORITÀ DI ATTIVAZIONE TRA LE SCENE

Il software permette di attivare simultaneamente diverse scene. Quando si programma una scena, è necessario preoccuparsi di alcune regole per evitare qualsiasi conflitto quando la scena sarà attivata in modalità LIVE. L'ultima scena attivata avrà la priorità. La priorità sarà assegnata solo ai canali programmati in modalità EDITOR. Un canale programmato ha la priorità su quello precedente. Un canale acquisisce la priorità se il suo livello DMX è diverso da zero, almeno per uno degli step della scena. Se un canale ha tutti i valori DMX a zero in tutti gli step della scena, il software non potrà mai riprodurre il canale.

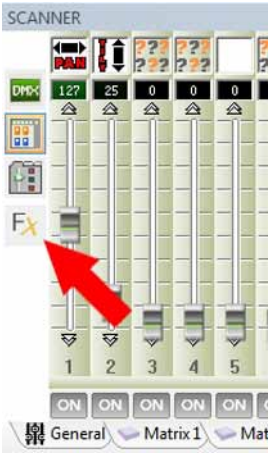
4.7 GENERATORE DI SCENE

Il software dispone di un potente generatore di scene. Questo strumento è in grado di generare in breve tempo tutti gli step di una scena complicata e creare degli effetti visivi spettacolari. Per avviare il generatore di scena, fare click sull'icona nella barra degli strumenti software.

Una finestra offre un elenco di fixture tra le quali è possibile scegliere. È possibile creare una scena o un effetto visivo per ogni fixture selezionata. Selezionare le fixture e avviare il generatore scene.



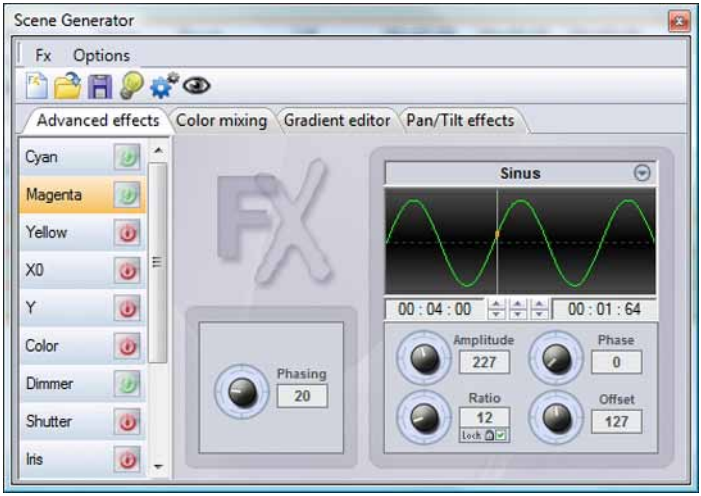
Questo strumento può essere inoltre avviato direttamente con il pulsante nella finestra di controllo. In questo caso il generatore crea solo scene per gli elementi selezionati nella finestra gruppo.



Il generatore di scena avrà la priorità sulle scene riprodotte in quel dato momento, si potrà poi vedere direttamente il risultato della scena e modificare il parametro in tempo reale, prima di confermare e generare la scena.

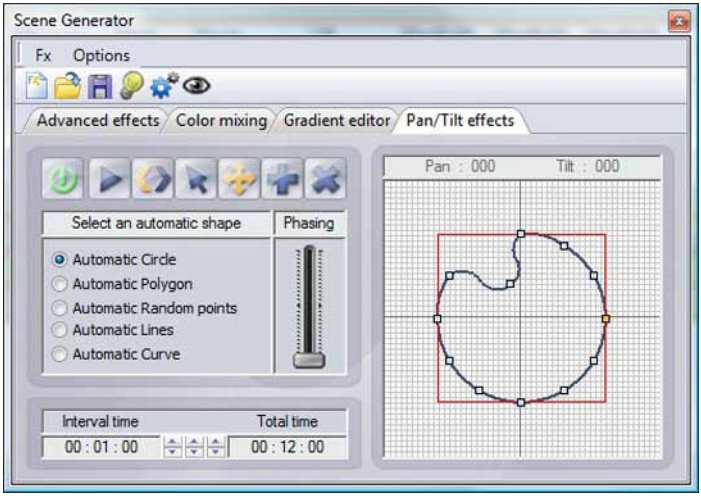
4.8 CREAZIONE DI UNA SCENA CON EFFETTO GESTIBILE PER SINGOLO CANALE DI FUNZIONE

Si può attribuire un "segnale"(rappresentato da un'onda) ad ogni singolo canale, modificare il parametro del segnale e generare automaticamente gli step della scena. Si può scegliere facilmente la durata del segnale e cambiare le sue caratteristiche.



4.9 CREAZIONE DI UNA SCENA DI MOVIMENTO DA UNA FORMA GEOMETRICA

É possibile attribuire una forma, una posizione o un movimento alla fixture, modificarne i parametri generando gli step della scena automaticamente.



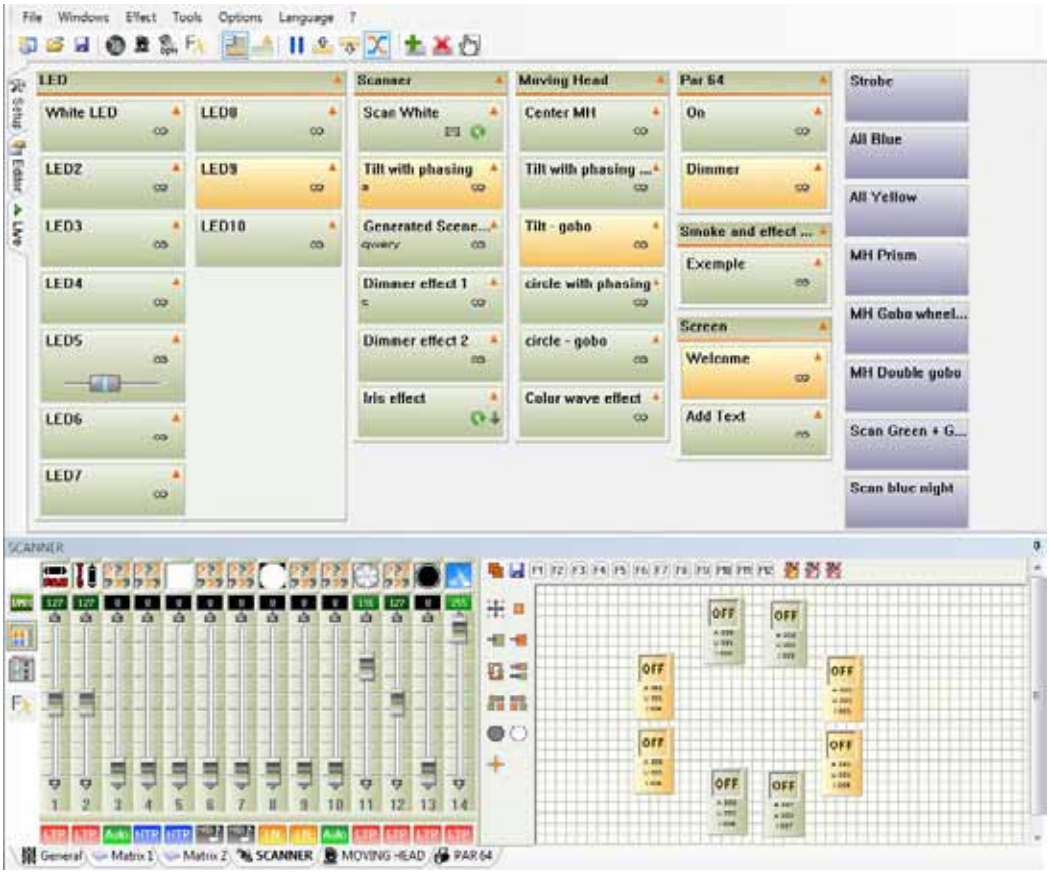
Avviso importante: con il generatore di scena, si devono generare gli step della scena con l'icona Generate del menu finestra. Quando si crea una scena, tutte le azioni effettuate con la finestra di controllo sono applicate alle fixture, ma non saranno incluse nella scena generata. È necessario utilizzare la funzione Light Beam On e generare la scena, successivamente possono essere apportate modifiche direttamente sullo step della scena in modalità EDITOR. Le scene possono essere generate ogni volta che si desidera nelle 3 modalità offerte dal software e saranno aggiunte nella lista della scena in modalità EDITOR.

4.10 CONCLUSIONE

Grazie alla modalità Editor, è possibile creare delle scene step dopo step, facilmente e in tempi molto brevi. È inoltre possibile utilizzare lo Scene Generator per creare rapidamente scene ed effetti visivi. Quando tutte le scene sono completate, a seconda delle necessità dello show, si può passare in modalità LIVE del software per azionare le scene e dar inizio allo spettacolo.

- 5 - MODALITÀ LIVE

La modalità LIVE rappresenta una console virtuale. Tutti i comandi e i pulsanti utilizzati per riprodurre lo show vengono visualizzati sullo schermo. È possibile riprodurre le scene, modificare la loro velocità, riprodurre file audio, riprodurre alcuni effetti e prendere il controllo del dispositivo quando è necessario.



5.1 CONTROLLO LIVE

In modalità LIVE, la scena creata in modalità editor è visualizzata come tasto On/Off. Basta fare click su di esso per avviare o fermare la scena. In qualsiasi momento, si può decidere di prendere il controllo manuale delle fixture con il controllo e le finestre gruppo. Scegli la finestra di controllo dello stesso tipo corrispondente alla fixture che si desidera controllare. Selezionare la voce nella finestra gruppo e modificare il livello DMX. È possibile annullare tutte le variazioni fatte dal vivo tramite i tre pulsanti di funzione localizzati sulla parte destra della barra degli strumenti.

Con i 3 pulsanti si possono cancellare le variazioni per tutte le fixtures:

- selezionate;
- del gruppo;
- presenti nello stage.

5.2 ATTIVARE SCENE ED EFFETTI

Il colore arancione su i pulsanti Scene ed Effect indica che il contenuto è in riproduzione. Un click con il mouse avvia o arresta la scena. Se si controlla la fixture con il computer invece di utilizzare la modalità stand-alone, è possibile attivare i tasti tramite mouse, tastiera, touch screen, MIDI, ingresso DMX, software compatibile, link HTML o connettore HE10. Le interfacce con una modalità stand-alone permettono il contatto diretto con attivazione tramite telecomando (controllare il capitolo su i contatti esterni). È possibile attivare diverse scene insieme e in sincrono con tasti rapidi della tastiera, in MIDI o DMX IN e con la porta HE10.

5.3 OPZIONI IN MODALITÀ LIVE

In modalità LIVE la barra degli strumenti si trova nella parte superiore dello schermo. Si possono scegliere le seguenti funzioni:

- Visualizza i gruppi della scena.
- Espandi o comprimi i pulsanti della scena.
- Pausa per tutte le scene in fase di riproduzione.
- Vai al pulsante di scena che precede quello selezionato.
- Vai al pulsante di scena successivo a quello selezionato.
- Consenti il Fade Time, è possibile utilizzare una dissolvenza a tempo tra ogni scena, nella transizione tra le scene, che prende in considerazione il fade-time del primo step della scena seguente. Consente l'attivazione del tempo di fade in e fade out della scena.

La barra degli strumenti consente le seguenti funzioni:

- Pulsante per la creazione di un New Effect.
- Pulsante per Eliminare Effetti.
- Pulsante per Edit Effetti.

5.4 PULSANTI EFFETTI

La modalità LIVE permette di creare pulsanti aggiuntivi. Questi pulsanti utilizzano attivazione diretta e inviano al DMX valori in modo veloce e istantaneo. I pulsanti effetti sono utilizzati per azioni rapide e dirette, per esempio quando si desidera utilizzare lo stesso colore (rosso) per fixture diverse che non appartengono alla stessa famiglia. Un pulsante effetto può riprodurre anche file audio.

Informazioni. Non ci sono pulsanti effetto quando si crea un nuovo stage, è sufficiente cliccare su i pulsanti Start o Stop. Si possono creare molteplici effetti (senza limiti). Un pulsante effetto può anche azionare una scena o riprodurre un file audio (wave, MP3, tracce CD, ecc ...). È possibile utilizzare tasti rapidi o il MIDI per attivare gli effetti.

5.5 CREARE E PROGRAMMARE UN PULSANTE EFFETTO

Cliccare su New Effect sulla barra degli strumenti, apparirà una finestra di dialogo nella quale dovranno essere inserite le seguenti informazioni:

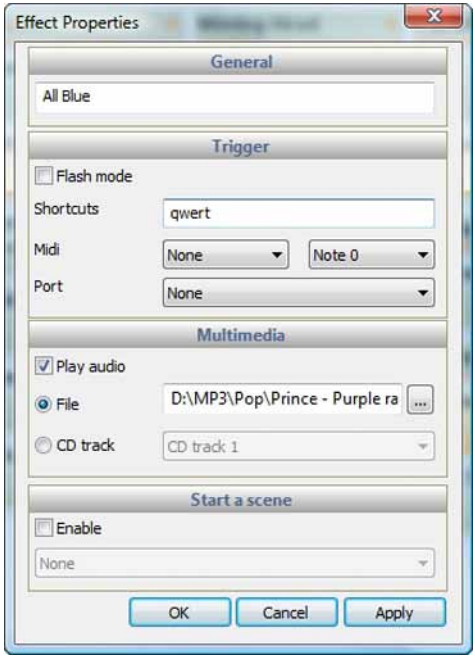
- Nome dell'effetto.
- Creare un effetto vuoto, all'inizio non sarà incluso nessun livello DMX.
- Creare un effetto e includere Faders dal vivo, per includere il livello DMX che hai usato in precedenza nelle finestre di controllo.
- Creare un pulsante effetto e includere i valori DMX di un altro effetto.

Dopo aver confermato, in modalità LIVE verrà visualizzato un pulsante blu. Questo è visualizzato dopo l'elenco delle scene. In aggiunta, appare una nuova finestra per modificare (Edit) le opzioni, i parametri e il contenuto degli effetti.

5.6 OPZIONI E PARAMETRI DEGLI EFFETTI

Quando si crea un nuovo effetto compare la finestra di opzione. L'opzione Edit Effetti si trova tra nella barra degli strumenti. Quando si sceglie l'opzione Edit Effetti, una prima finestra di dialogo chiede di scegliere un effetto nell'elenco effetto. Dopo la conferma, la finestra modifica Effetto apparirà con queste funzioni:

- Nome dell'effetto.
- Passare in modalità Flash, pulsante a rilascio automatico.
- Selezionare un tasto rapido.
- Selezionare il canale MIDI.
- Selezionare un numero di porta HE10.
- Riprodurre un file audio dal disco rigido.
- Riprodurre un file audio dal lettore CD.
- Attivare la scena scelta.



Informazioni. È possibile aprire la finestra Effect Properties con un click destro sul pulsante effetto. Quando la finestra proprietà è aperta, tutti i livelli DMX modificati dalle finestre di controllo saranno salvati e utilizzati una volta chiusa la finestra. È possibile installare CODEC audio per leggere più formati audio. I pulsanti Effetto sono usati per azioni rapide e azioni specifiche.

5.7 MODIFICARE E CAMBIARE IL CONTENUTO DI UN PULSANTE EFFETTO

Un effetto può registrare un livello DMX per ogni canale. Cliccando sul pulsante è possibile riprodurre i livelli. Quando la finestra Proprietà Effetto è aperta, tutte le azioni effettuate all'interno delle finestre di controllo saranno utilizzate per il pulsante effetto e saranno salvate. Per modificare i livelli del DMX è necessario utilizzare i fader, le palette di impostazione, e i gruppi. In fase di modifica il pulsante può essere attivato,sarà così possibile vedere direttamente ciò che si sta programmando. Se l'effetto è impostato su On è di colore arancione. Se il pulsante effetto è impostato su Off, il suo colore è blu.

Informazioni. Un effetto può essere attivato anche in fase di modifica quando viene visualizzata la finestra Proprietà. È possibile modificare il contenuto dell'effetto quando la finestra Proprietà Effetto è aperta. Nell'effetto i canali attivati useranno la priorità LTP. Diversi pulsanti effetto possono essere riprodotti contemporaneamente. Un effetto può attivare un altro pulsante di effetto se lavorano sullo stesso canale.

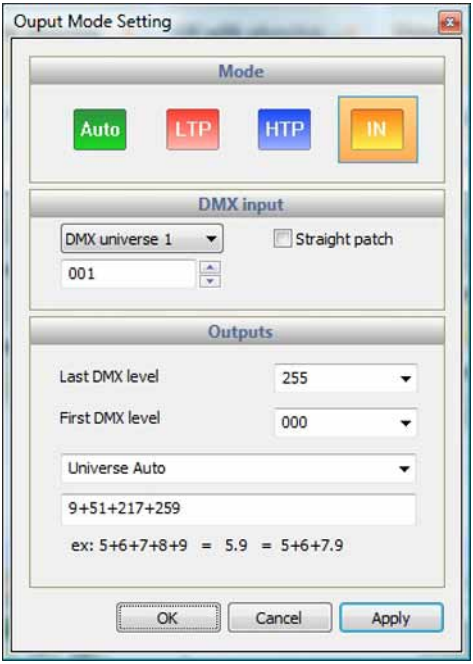
5.8 ELIMINARE UN EFFETTO

Fare click sul pulsante Elimina Effetto sulla barra degli strumenti. Sarà visualizzato l'elenco degli effetti e si potrà scegliere quale effetto eliminare. È inoltre possibile eliminare un pulsante effetto cliccando sull'icona corrispondente con il tasto destro.

5.9 OPZIONI ON/ LTP/ AUTO/ MIDI/ IN DEI CANALI

Nella finestra di controllo si può vedere sotto ogni fader un pulsante Auto. Cliccando con il tasto destro su questi pulsanti saranno disponibili 5 modalità:

- AUTO, i canali DMX eseguono i valori dell'ultima scena selezionata, non è possibile modificarli in modalità LIVE.
- HTP, il valore di uscita è il più alto tra quello dello slider e quello della scena in esecuzione.
- LTP, il valore di uscita è sempre quello indicato dallo slider
- IN, il valore di uscita è sempre quello acquisito tramite il DMX IN.
- MIDI, il valore di uscita è sempre quello acquisito tramite interfaccia MIDI.

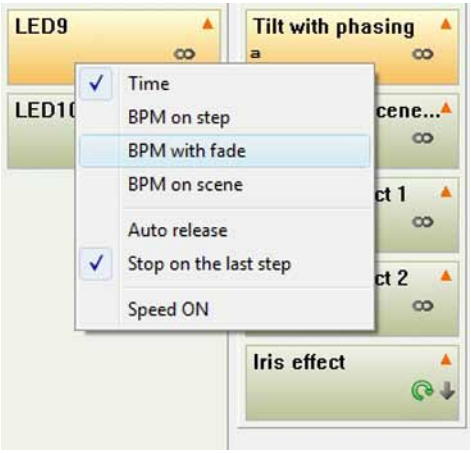


5.10 AUDIO BPM SULLE SCENE

È possibile sincronizzare la scena ad un BPM (Beat per minuto). La scena seguirà il ritmo dato dall'analisi audio del calcolatore BPM. Ogni battito riprodurrà il passo successivo della scena. Fare click sul pulsante BPM nella barra degli strumenti per avviare l'analisi audio. Questo strumento calcolerà automaticamente i battiti musicali del computer. Tasto destro del mouse sul pulsante scena per passare dalla scena ad una modalità BPM. Riprodurre un file audio e controllare il canale di registrazione audio delle finestre. Nelle finestre mixer audio il canale del microfono deve essere spento. È necessario ridurre al minimo l'analisi audio per una migliore performance. L'analisi audio consente tre tipi di BPM: automatico, manuale o memorizzato.

La scena può essere riprodotta con le seguenti modalità:

- TIME: le scene non utilizzano il BPM e sono riprodotte normalmente.
- BPM SU STEP: ad ogni BPM la scena passa direttamente allo STEP successivo.
- BPM CON FADE: ad ogni BPM le scene passeranno allo STEP successivo, ma il tempo di dissolvenza sarà mantenuto tra ogni STEP.
- BPM sulla scena: la scena si attiva sul BPM ed è riprodotta normalmente, al termine del ciclo di loop si riattiva al successivo BPM. Potrebbe essere utile per scene veloci.



5.11 EDITOR/ INTERAZIONE LIVE DELLE SCENE

Si può utilizzare la modalità editor per creare nuove scene e contemporaneamente riprodurre delle scene in modalità LIVE. Le scene che hanno inizio e si concludono in modalità EDITOR faranno lo stesso in modalità LIVE. Così come le scene che hanno inizio o si concludono in modalità LIVE si comporteranno allo stesso modo in modalità EDITOR. Di conseguenza, è possibile riprodurre scene diverse, creare e lavorare su scene diverse nello stesso momento. È possibile annullare il segnale DMX di una scena, si è così in grado di creare e lavorare su scene diverse senza che questo disturbi lo show.

5.12 CONTROLLO MANUALE DELLE FIXTURE

Il software dispone di diverse finestre di controllo servendosi delle quali è possibile prendere il controllo della fixture quando si desidera la modalità LIVE. La scena attivata continuerà a riprodurre il proprio contenuto, ma il controllo LIVE avrà la priorità sulle scene. Il controllo manuale ha priorità sulle scene. Si deve solamente selezionare la fixture all'interno della finestra gruppo e utilizzare i preset o i faders per prendere il controllo LIVE. Questa funzione è molto utile, se si vuole correggere l'impostazione di una fixture o se si ha bisogno di reagire rapidamente in modo semplice ad un evento imprevisto nello show.

Pan / Tilt
Gobo
Color
Light beam
Other
Gobo
RotGobo
Gobo 2
RotGobo
Auto
LTP
General
Matrix 1
Matrix 2
SCANNER
MOVING HEAD
PAR64

- 6 - ATTIVAZIONE

Il software consente diversi tipi di attivazione. Un'attivazione corretta fatta al momento giusto può essere molto importante per il successo dello show. È importante conoscere tutti i tipi di attivazione e conoscerne l'utilizzo. L'attivazione può essere utilizzata in modalità LIVE e in modalità Stand-Alone e può essere manuale o a tempo.

6.1 MOUSE, ATTIVAZIONE STANDARD

Il mouse permette di accedere a tutte le funzioni del software e consente l'attivazione di scene e pulsanti effetto. Un click sui pulsanti (in modalità LIVE) e questi saranno avviati o arrestati. Si consiglia l'utilizzo di tasti rapidi per attivare le azioni più veloci.

6.2 TASTI RAPIDI, ATTIVAZIONE VELOCE

Il tasto rapido di funzione può avviare o arrestare un pulsante o un gruppo di pulsanti. È possibile attivare un pulsante di scena e un pulsante di effetto con lo stesso percorso rapido. Per scegliere nelle scene un tasto rapido in modalità EDITOR, basta fare doppio click sul pulsante a cui si vuole attribuire il tasto rapido. Per gli effetti, si sceglie il tasto tra le Proprietà Effetto. Ogni pulsante può avere un massimo di 5 tasti rapidi. È possibile creare degli insiemi di percorsi rapidi, scegliendo lo stesso tasto rapido per diversi pulsanti. Questi potrebbero essere attivati con una singolo tasto rapido. Il tasto rapido permette di attivare azioni rapide e veloci che saranno molto utili in modalità LIVE.

6.3 HE10, ATTIVAZIONE MANUALE

Alcune interfacce dispongono di una porta di connessione esterna HE10. T è un'altra porta per la chiusura del contatto. Un semplice contatto tra il comune dell'interfaccia e la porta attiverà la scena prescelta. L'attivazione funziona in modalità LIVE (modalità PC) e in stand-alone (modalità memoria). La comunicazione esterna HE10 offre molte possibilità per l'attivazione e permette di creare molteplici soluzioni di controllo esterno per numerose applicazioni. Per ulteriori informazioni sulle porte di attivazione si prega di fare riferimento al capitolo Stand-Alone Mode.

6.4 TEMPO DI ATTIVAZIONE

Si possono attivare fino a 20 scene programmandole per data e ora. Questo tipo di attivazione è disponibile solo in modalità stand-alone e non funziona in modalità PC (con computer). La programmazione è impostata nella finestra Stand-Alone. Collegare l'interfaccia con l'opzione stand-alone e si può così accedere alle funzioni tempo.

6.5 ATTIVAZIONE DA DMX IN

Alcune interfacce dispongono di un connettore XLR DMX IN per ingresso DMX. Il DMX IN può ricevere un segnale DMX da qualsiasi altro dispositivo DMX. È molto facile collegare una console tradizionale per aggiungere funzioni manuali e attivazioni per il software. Questa funzione sarà utile in teatro per le unità Dimmer. È possibile attivare le scene e gli effetti sul livello specifico di un canale DMX IN. In modalità EDITOR, per ogni scena, è possibile fare doppio click sull'area DMX IN della scena. Con un doppio click e l'attivazione della console il software rileva automaticamente i valori DMX IN della console.
La registrazione del DMX IN è la seguente:

- L'universo DMX, il Canale, il Valore DMX del canale.
- Il formato è [Universo Canale Livello/Valore].

Tutti i valori possono essere modificati direttamente sulla tastiera. Per il pulsante Effect, è possibile registrare i valori di attivazione del DMX IN durante la creazione dell'effetto. La finestra Edition ha un'area dove salvare i valori di attivazione DMX IN.

6.6 ATTIVAZIONE CON CONTROLLO MIDI

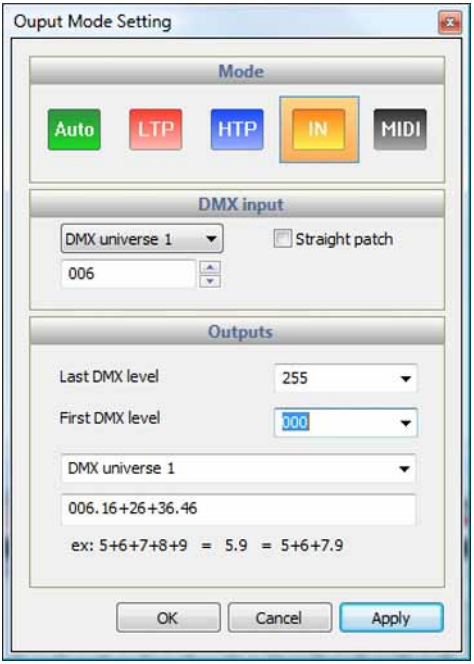
È possibile utilizzare la comunicazione MIDI del PC per attivare i pulsanti di scena e gli effetti in modalità LIVE. Il computer deve utilizzare un'interfaccia MIDI. Questa interfaccia potrebbe essere già inserita in un dispositivo MIDI. Il dispositivo MIDI deve essere attivato. Per la scena, nella modalità EDITOR, un doppio click sulla zona MIDI è in grado di rilevare i valori MIDI (canali e note).
Il software è in grado di rilevare tutte le funzioni di controllo MIDI:

- NOTA MIDI.
- Canali MIDI e nota MIDI con questo formato: [canale # Nota].
- Controllo MIDI.
- Canale MIDI, ID di controllo, controllo Valore [Canale. ID. Valore].
- Canale MIDI e ID di controllo [Canale, ID].

Per i pulsanti effetto è possibile assegnare il valore MIDI nella finestra EDITION di ogni effetto. I formati MIDI saranno gli stessi delle scene.

6.7 DMX IN E CONTROLLO MIDI

Si possono assegnare alla console funzioni di controllo proprie del software attraverso un MIDI e un DMX IN attivati nel software, un ingresso MIDI o una tastiera MIDI/console, un'interfaccia che ha l'opzione DMX IN e una console DMX. Nelle finestre di controllo, ogni fader ha un tasto ON/AUTO sotto il cursore. Con il tasto destro del mouse si possono visualizzare le diverse modalità: ON/AUTO, LTP, HTP, IN, MIDI. La modalità MIDI IN verrà visualizzata in questa finestra:



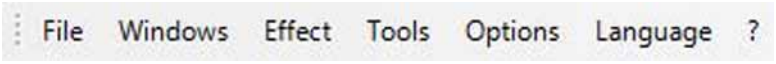
Per la modalità A e MIDI è possibile utilizzare queste funzioni:

- DMX / MIDI input.
- Assegnare valore di input.
- Eseguire un patch dritto (tutte le uscite corrispondono agli ingressi).
- Scegliere i parametri di output.
- Scegliere il valore DMX ultimo per il livello massimo di uscita.
- Scegliere il valore DMX primo per il livello minimo di uscita.
- Scegliere l'universo DMX per le uscite.
- Scegliere i canali DMX che verranno assegnati al valore di input.

È inoltre possibile controllare attraverso il MIDI la velocità di ogni scena in modalità LIVE. Cliccare con il tasto destro sulla scena per visualizzare la velocità del cursore e cliccare nuovamente con il tasto destro sul controllo MIDI per scegliere quali canali MIDI assegnare per la velocità del fader.

- 7 - MENU SOFTWARE

In alto e a sinistra dello schermo, il software offre alcune funzioni utili e importanti.



7.1 MENU FILE

- NUOVO, per creare un nuovo stage vuoto.
- APRIRE, per aprire un vecchio stage.
- SALVARE, per salvare il lavoro nel file dello stage corrente.
- SALVA CON NOME, per salvare lo stage su un nuovo file.
- EXIT, per chiudere il software, non dimenticate di salvare prima il progetto.

7.2 MENU WINDOWS

- LIVE, mette il software solo in modalità LIVE. L'utente non può accedere alle altre modalità (Editor e Set-up) e non può modificare il contenuto delle scene dello stage. Il software mette in sicurezza lo stage e l'utente può attivare solo le scene, attivare i pulsanti effetto e prendere il controllo dei dispositivi.
- RESET POSITIONS, per mettere le finestre di controllo in posizione di default, in modalità cursore o palette di impostazione.

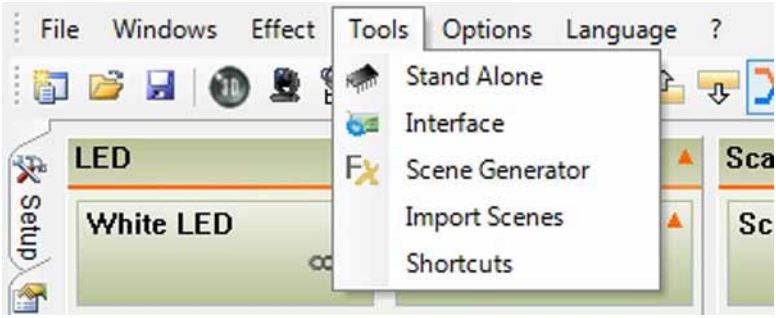
7.3 MENU EFFETTO

Questo menù può essere utilizzato solo in modalità LIVE.

- NUOVO EFFETTO, per aggiungere un pulsante effetto sullo schermo, appare una finestra pop-up.
- ELIMINARE EFFETTI, per rimuovere il pulsante effetto dallo stage.
- MODIFICA EFFETTI, per modificare il contenuto DMX ed i parametri del pulsante effetto. Appare Un pop-up.

7.4 MENU TOOLS (ACCESSORI)

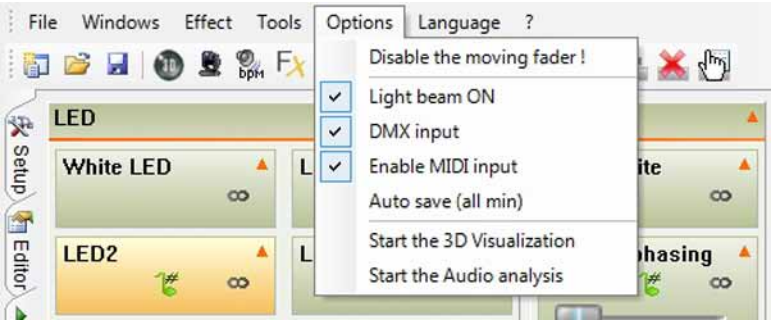
- STAND ALONE, Si aprirà la finestra del menu Stand-Alone da cui si potranno trasferire le scene precedentemente create all'interno della memoria dell'interfaccia DMX. Le scene e le opzioni saranno visibili solo se l'interfaccia DMX è collegata al computer.



- INTERFACE (INTERFACCIA), Si aprirà la finestra di gestione dell'hardware, dove si potranno configurare le varie interfacce connesse al computer, cambiare il segnale (Input ed Output) per ciascuna interfaccia e configurare i vari universi DMX.
- SCENE GENERATOR (GENERATORE DI EFFETTI), Si aprirà la finestra del generatori di effetti. Questa funzione vi permetterà di creare in modo semplice e veloce scene complesse.
- IMPORT SCENES (IMPORTARE SCENE), Con questa opzione si potranno importare scene (.DLM or .DVC) precedentemente create in altri progetti. Le scene e gli step verranno aggiunti automaticamente alla lista rispettando i valori ed i canali DMX. Successivamente si potrà utilizzare il gestore del patch DMX per cambiare l'indirizzo delle unità ed il contenuto delle scene.
- SHORTCUTS (SCORCIATOIE), Si aprirà la finestra comandi. Si potranno assegnare alcuni valori MIDI e valori di porte ad alcune funzioni particolari del software. Le funzioni più comuni potranno quindi essere richiamate velocemente.

7.5 MENU OPTIONS (OPZIONI)

- DISABLE THE MOVING FADERS (DISABILITARE I FADERS), di default questa opzione è disattivata. I fader della finestra di controllo, seguiranno il valore DMX di ciascun canale. Abilitando questa funzione, le prestazione del computer potrebbero risentirne.
- LIGHT BEAM ON (FASCIO ATTIVATO), di default questa opzione è attivata. Quando si crea una nuova scena, tutte le fixture selezionate nella finestra dei gruppi saranno posizionate nella loro posizione centrale con il fascio visibile. Questo permette di verificare se la linea DMX funziona correttamente. Questa opzione fa uso della libreria interna. Una corretta libreria permetterà di posizionare le luci opportunamente, con il fascio aperto, risparmiando del tempo sulla programmazione. Disabilitando questa funzione, tutte le nuove scene avranno i canali DMX a zero e sarà necessario attivare una ad una tutte le macchine durante la programmazione.
- DMX INPUT (INGRESSO DMX), Abilita o disabilita la funzione Ingresso DMX.
- ENABLE MIDI INPUT(ABILITAZIONE INGRESSO MIDI), abilita o disabilita la funzione MIDI del software.
- SELEZIONARE LE UNITÀ DA CONTROLLARE, con il controllo MIDI O DMX IN, solo le unità selezionate nella finestra dei gruppi saranno controllabili. I canali di tutte le unità devono essere precedentemente attivati in modalità MIDI o DMX IN. Se la funzione è disabilitata, solo i canali precedentemente attivati in modalità MIDI o DMX IN potranno essere controllati.
- AUTO SAVE (SALVATAGGIO AUTOMATICO), lo show verrà salvato automaticamente ad intervalli regolari di 1 minuto.
- START THE 3D VISUALIZATION (ATTIVARE VISUALIZZAZIONE 3D), Il software attiverà automaticamente la visualizzazione in 3D ogni volta che verrà avviato.
- START THE AUDIO ANALYSIS (ATTIVARE ANALISI AUDIO), questa funzione serve a misurare i bit per minuto di un file audio. Ciascuna scena ha la funzione BPM.



7.6 MENU LINGUA

Possono essere selezionate varie lingue.

7.7 MENU " ? "

- ABOUT, possono essere visualizzate varie informazioni tra cui la versione software, in che modalità il software sta lavorando e quali interfacce sono collegate.
- DEMO mode, significa che non ci sono interfacce collegate.

Questa modalità permette di far eseguire all'interfaccia delle scene senza essere collegati al computer. Con la funzione Stand-Alone, si potranno salvare delle scene precedentemente create all'interno della memoria dell'interfaccia organizzandone la disposizione e decidendo i tempi di esecuzione. Per accedere alla modalità Stand-Alone è necessario selezionare la funzione Stand-Alone all'interno del menù Accessori.

- 8 - MODALITÀ STAND ALONE O MEMORIE

8.1 FUNZIONI DEL MENÙ STAND ALONE:

Parte1:

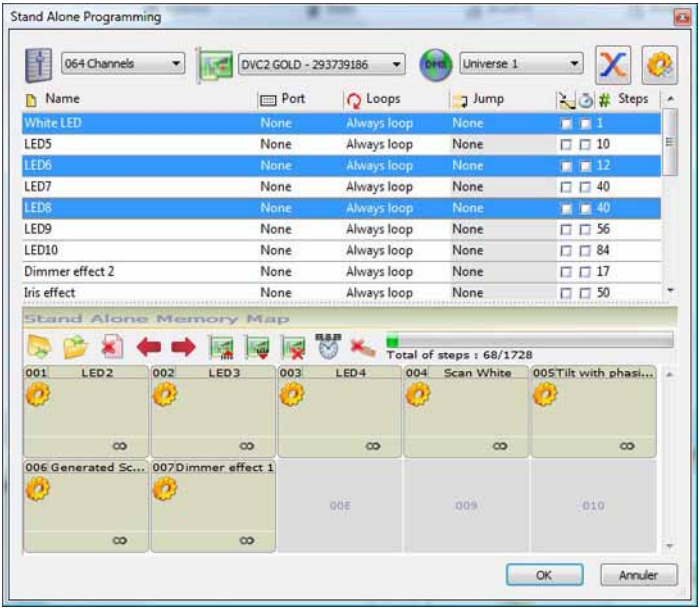
- Selezione del numero massimo dei canali DMX. I canali DMX superiori non verranno considerati. Massimo 512 canali DMX per universo.
- Selezione dell'interfaccia USB/DMX su cui trasferire le scene.
- Selezione dell'universo DMX.
- Attivazione del tempo di fade tra le scene.
- Attivazione del tempo di attesa tra una scena e l'altra.

Parte2:

- Abilitazione della porta HE10 per attivazione scene tramite contollo esterno.
- Cambio del numero di ripetizioni della scena.
- Selezione del "salta al " (Jump) alla fine della ripetizione della scena.

Parte 3:

- Aggiungere scene nella memoria dell'interfaccia.
- Rimuovere scene dalla memoria dell'interfaccia.
- Cambiare la posizione delle scene.
- Scrivere e programmare la memoria interna dell'interfaccia.
- Leggere la memoria.
- Cancellare il contenuto della memoria.
- Impostare l'orologio e l'ora dell'interfaccia.
- Testare la modalità Stand Alone senza dover scollegare l'interfaccia dal computer.
- Controllare lo spazio rimanente in memoria.
- La finestra della modalità Stand Alone é divisa in due parti: la parte superiore dove si avranno tutte le scene precedentemente create in modalità EDITOR e la parte inferiore dove vengono visualizzate tutte le scene che si trovano attualmente all'interno della memoria dell'interfaccia o che stanno per essere inserite.

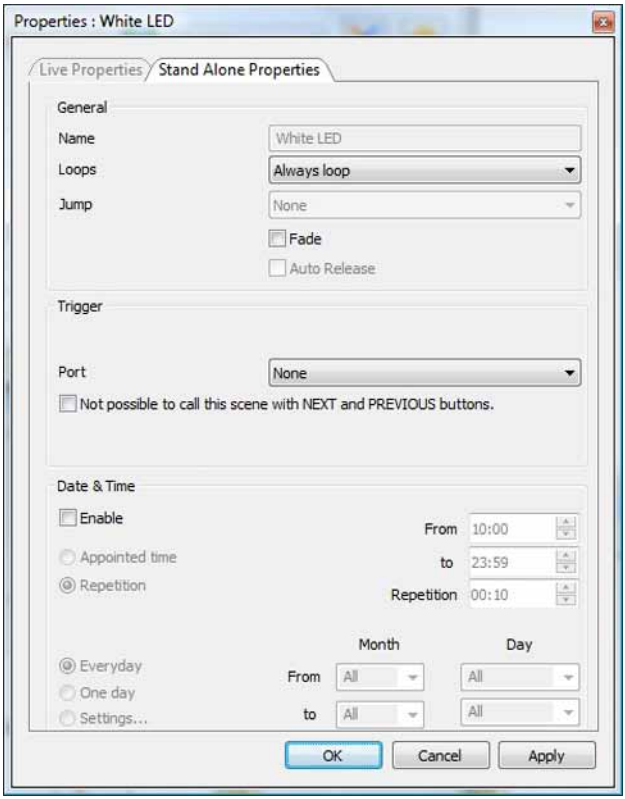


8.2 PROPRIETÀ DELLE SCENE

Sarà possibile cambiare le proprietà delle scene in vari modi: Cliccando l'icona in alto a destra nella finestra Stand-Alone, cliccando la funzione Time nella lista delle scene oppure cliccando sull'icona delle proprietà se la scena si trova nella parte inferiore della finestra.

La finestra delle proprietà è suddivisa in tre parti:

- GENERAL: si potrà decidere il numero delle ripetizioni (loop) e decidere il tipo di salto (jump) tra le scene. Se si deciderà un numero finito di ripetizioni (quindi non in loop continuo) si dovrà dire alla scena cosa fare una volta finite le ripetizioni.
- TRIGGER: utilizzato per l'attivazione delle scene tramite contatti meccanici esterni attraverso l'utilizzo del connettore HE10 presente sull'interfaccia.
- DATE and TIME: per tutti i comandi di attivazione a tempo e programmazione temporale delle scene.



8.3 WRITE THE MEMORY (SCRIVERE NELLA MEMORIA AUTONOMA)

Per aggiungere le scene precedentemente create all'interno della memoria dell'interfaccia è sufficiente selezionare la scena/scene da trasferire e premere il pulsante Insert o trascinarla/e direttamente con il mouse all'interno di una delle caselle vuote.

Una volta inserite le scene, si potrà ottimizzare lo spazio di memoria limitando la quantità dei canali DMX selezionando solo i canali effettivamente utilizzati.

Sarà poi necessario premere il pulsante "Write the interface Stand- Alone Memory" (scrivere nella memoria autonoma dell'interfaccia) per finalizzare l'operazione.

- Disconnettere l'interfaccia dal computer.

- Alimentare l'interfaccia con un alimentatore 9V corrente continua.
- Posizionare il commutatore dell'interfaccia su EXT.
- Selezionare le scene da lanciare con i pulsanti + e – sulla parte superiore dell'interfaccia.

Informazioni:

- Per utilizzare la funzione Stand-Alone e' necessario collegare un'interfaccia predisposta di memoria interna (non tutte lo sono).
- Si potrà selezionare quale delle interfacce collegate al computer sia da programmare poiché è possibile collegare sino a 6 interfacce contemporaneamente per un totale di 3072 canali DMX.
- Se si trasferiscono nuove scene all'interno dell'interfaccia, quelle presenti precedentemente verranno cancellate, per cui si consiglia di fare sempre un back up di sicurezza.
- La modalità Stand-Alone permette di eseguire una sola scena per volta. L'ordine delle scene eseguite rispetterà le posizioni e le informazioni di Jump (salto) assegnate precedentemente per ciascuna scena.
- All'accensione l'interfaccia eseguirà sempre la prima scena della lista.

8.4 CONTATTI ESTERNI I/O DELL'INTERFACCIA STAND ALONE

L'interfaccia stand alone può controllare 512 canali DMX e può attivare 8 scene direttamente dal connettore HE10 montato sulla stessa. Il connettore HE10 permette di collegare una pulsantiera esterna (8 pulsanti 8 contatti). Con il connettore HE10 è possibile sincronizzare diverse interfacce in modalità Stand-Alone, in questo modo potranno essere gestiti diversi universi DMX senza l'ausilio di un computer. Il software può memorizzare le scene precedentemente create all'interno di più interfacce. Qui di seguito viene mostrato lo schema della pulsantiera esterna da collegare al connettore HE10 per attivare le scene in modalità remota.

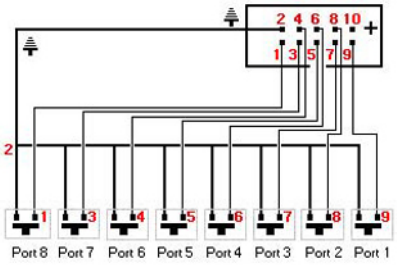
Funzioni corrispondenti alla piedinatura del connettore HE10 posizionato all'interno dell'interfaccia DMX (visibile una volta rimossi I coperchi di plastica).

- Pin1: Ground
- Pin2: Ground
- Pin3: DMX+
- Pin4: Pulsante-
- Pin5: DMX-
- Pin6: Pulsante+
- Pin7: +3V3
- Pin8: 'DMX'Led
- Pin9: V.EXT
- Pin10: '#' Led

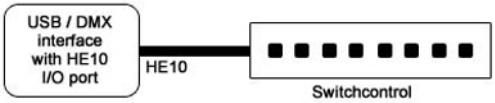
8.5 FUNZIONI DELL'INTERFACCIA STAND ALONE

- 512 canali DMX (Solo 60 per la versione basic).
- 16000 STEP di capacità della memoria (230 STEP con 512 canali o 50 STEP con la versione basic da 60 canali).

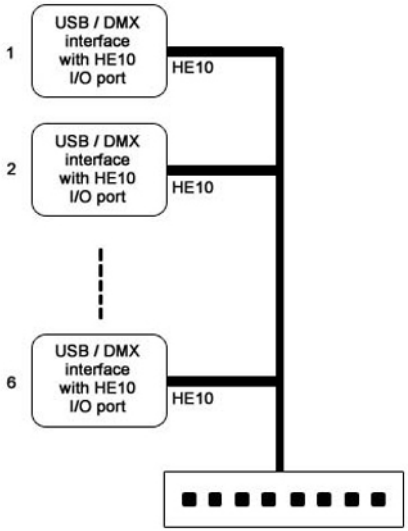
- Connettore alimentazione 9 Volt CC, 500 mA.
- Interruttore esterno per la selezione USB/EXT.
- Doppio pulsante di selezione scene + / -.
- 1 pulsante per la funzione di dimmer sui canali selezionati.
- 1 connettore HE10 esterno per controllare le scene da comando remoto.
- 1 connettore HE10 interno per le funzioni dell'interfaccia.



	Port 1	Port 2	Port 3	Port 4	Port 5	Port 6	Port 7	Port 8
	1	2	4	8	16	32	64	128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Address 254		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Address 255	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON



Several interfaces in stand Alone

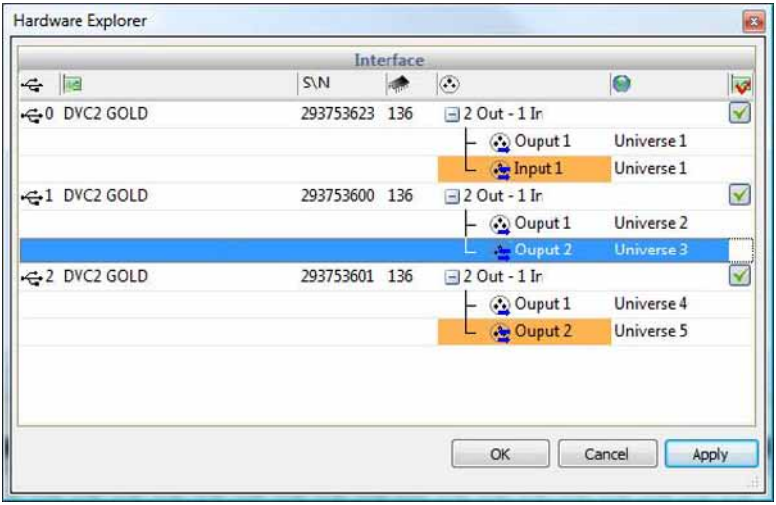


- 9 - GESTIONE INTERFACCIA

Con questa funzione sarà possibile selezione un universo DMX per ciascuna uscita di ciascuna interfaccia oppure cambiare un ingresso con un'uscita. Il software gestisce 6 universi DMX da 512 canali per un totale di 3072 canali DMX. Ogni interfaccia può controllare come requisito minimo almeno 512 canali DMX alcune interfacce gestiscono 2 universi DMX. Il DMX IN può essere convertito in DMX OUT in modo molto semplice come nel caso dell'interfaccia DMX con memoria interna, 2 XLR e clock interno. Questa interfaccia può gestire 2x512 uscite, cioè 1024 canali. Per cui 3 interfacce connesse a 3 porte USB possono gestire 3x1024 (3072) canali DMX. Per aprire la finestra di gestione dell'interfaccia sarà necessario selezionare Interface Options all'interno del menù Tools.
Si potranno visualizzare le seguenti informazioni:

- Tipo di comunicazione con il PC(USB/Ethernet).
- Tipo di interfaccia connessa.
- Numero seriale dell'interfaccia.
- Versione del Firmware.
- DMX Input/Output.
- Universi DMX utilizzati.

Per commutare DMX IN in DMX OUT o viceversa sarà semplicemente necessario cliccare su DMX input e selezionare la modalità input o output.
Dopo aver fatto la commutazione, sarà necessario assegnare l'universo DMX all'uscita desiderata.

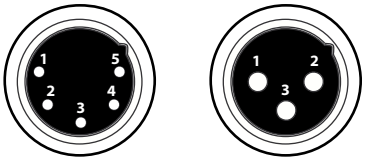

Hardware Explorer
Interface
S\N
0 DVC2 GOLD 293753623 136 2 Out - 1 In
Ouput 1 Universe 1
Input 1 Universe 1
1 DVC2 GOLD 293753600 136 2 Out - 1 In
Ouput 1 Universe 2
Ouput 2 Universe 3
2 DVC2 GOLD 293753601 136 2 Out - 1 In
Ouput 1 Universe 4
Ouput 2 Universe 5
OK
Cancel
Apply

- 10 - COLLEGAMENTI

10.1 COLLEGAMENTI DELLA LINEA DMX

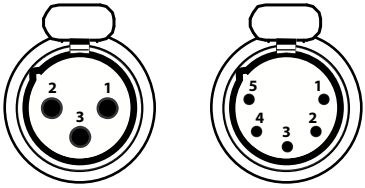
La connessione DMX è realizzata con connettori standard XLR. Utilizzare cavi schermati, 2 poli ritorti, con impedenza 120Ω e bassa capacità.
Per il collegamento fare riferimento allo schema di connessione riportato di seguito:

DMX - INPUT
Spina XLR



Pin1 : Massa - Schermo
Pin2 : - Negativo
Pin3 : + Positivo
Pin4 : N/C
Pin5 : N/C

DMX - OUTPUT
Presa XLR

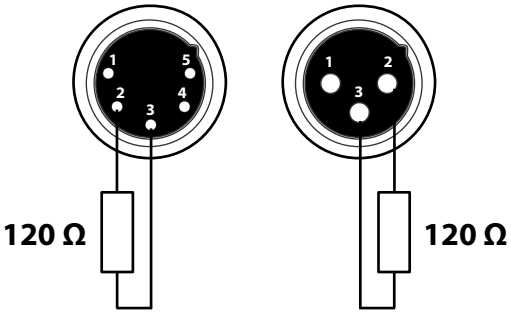


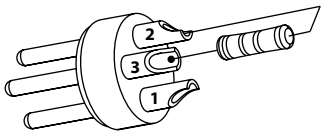
ATTENZIONE
La parte schermata del cavo (calza) non deve mai essere collegata alla terra dell'impianto; ciò comporterebbe malfunzionamenti delle unità e dei controller.
Per passaggi lunghi può essere necessario l'inserimento di un amplificatore DMX.
In tal caso, è sconsigliato utilizzare nei collegamenti cavo bilanciato microfonico poichè non è in grado di trasmettere in modo affidabile i dati di controllo DMX.

- Collegare l'uscita DMX del controller con l'ingresso DMX della prima unità;
- Collegare, quindi, l'uscita DMX con l'ingresso DMX della successiva unità; l'uscita di quest'ultima con l'ingresso di quella successiva e via dicendo finchè tutte le unità sono collegate formando una catena.
- Per installazioni in cui il cavo di segnale deve percorrere lunghe distanze è consigliato inserire sull'ultima unità una terminazione DMX.

10.2 COSTRUZIONE DEL TERMINATORE DMX

La terminazione evita la probabilità che il segnale DMX 512, una volta raggiunta la fine della linea stessa venga riflesso indietro lungo il cavo, provocando, in certe condizioni e lunghezze, la sua sovrapposizione al segnale originale e la sua cancellazione.
La terminazione deve essere effettuata, sull'ultima unità della catena, con connettori XLR a 5 pin o 3 pin, saldando una resistenza di 120Ω (minimo 1/4W) tra i terminali 2 e 3, così come indicato in figura.





Esempio:
connettore XLR a 3 pin

All rights reserved by Music & Lights S.r.l. No part of this instruction manual may be.
Reproduced in any form or by any means for any commercial use.

In order to improve the quality of products, Music&Lights S.r.l. reserves the right to modify the characteristics stated in this instruction manual at any time and without prior notice.
All revisions and updates are available in the 'manuals' section on site www.musiclights.it

TABLE OF CONTENTS

Safety
General instructions 2
Warnings and caution for the installation 2
General information 2

1 Description and technical specifications
1. 1 Operating Elements and connections 3
1. 2 Description 4
1. 3 Technical specifications 4

2 Functions and settings
2. 1 System requirements 5
2. 2 Installation and update of the drivers 5
2. 3 List of the possible card 6
2. 4 Software installation and update 6
2. 5 Set-up 7

3 Set-up Mode
3. 1 Create a new project 8
3. 2 Insert and delete fixtures 8
3. 3 Delete and update fixtures 9
3. 4 Fixture configuration 10
3. 5 10 digits display for DMX address 10
3. 6 Control windows 11
3. 7 General control window 11
3. 8 Installation control window 11
3. 9 Group window 12
3. 10 Save a group 13
3. 11 Cursor Mode 13
3. 12 Preset pallet mode 13
3. 13 Pan & tilt selection and position 14
3. 14 Good points of the control windows 14

4 Editor Mode
4. 1 Scenes/ Programs/ Steps 15
4. 2 How to create a scene or a program 16
4. 3 Modify the scene's parameters 16
4. 4 Drag and Drop 17
4. 5 Multi selection and control 17
4. 6 Triggering priority between scenes 17
4. 7 Scene generator 18
4. 8 Create a scene with an effect to the channel 19
4. 9 Create a scene with a movement or shape 19
4. 10 Conclusion 20

5 Live Mode
5. 1 Live control 21
5. 2 Trigger scenes and effects 22
5. 3 Live mode options 22
5. 4 The effect buttons 22
5. 5 Create and program an effect button 22
5. 6 Options and parameters of the effects 23
5. 7 Edit and change the content of an effect button 23
5. 8 Delete an effect 24
5. 9 ON / LTP / AUTO / MIDI / IN options of the ch 24
5.10 Audio BPM on scenes 25
5. 11 Editor / Live relationship of the scenes 25
5. 12 Instant take control of the fixtures 25

6 Triggering
6. 1 The mouse, standard triggering 27
6. 2 The short cut keys, fast triggering 27
6. 3 HE10, physical triggering 27
6. 4 Time triggering 27
6. 5 DMX IN triggering 27
6. 6 Trigger with MIDI command 28
6. 7 DMX IN and MIDI control 28

7 Software menus
7. 1 File menu 30
7. 2 Windows menu 30
7. 3 Effect menu 30
7. 4 Tools menu 30
7. 5 Option menu 31
7. 6 Language menu 32
7. 7 "?" menu 32

8 Stand-Alone o Memory Mode
8. 1 Menu operation Stand-Alone 33
8. 2 Scenes properties 34
8. 3 White the memory 34
8. 4 External contact I/O of the stand alone interfaces 35
8. 5 Features of the Stand alone interface 35

9 Interface management 37

10 Connections 38

Warranty

Packing content

- CD-ROM with software tools for lighting control
- USB/DMX Interface
- USB 2.0 cable
- User manual

WARNING! Before carrying out any operations with the unit, carefully read this instruction manual and keep it with cure for future reference. It contains important information about the installation, usage and maintenance of the unit.

SAFETY

General instruction

- The products referred to in this manual conform to the European Community Directives and are therefore marked with CE.
- This device falls under PROTECTION CLASS III. It always has to be operated with an appropriate transformer. Check the device, the power cord and transformer from time
- This unit is not for home use, only professional applications.
- Never use the fixture under the following conditions:
  - in places subject to excessive humidity;
  - in places subject to vibrations or bumps;
  - in places with a temperature of over 45°C or less than 2°C.
- Make certain that no inflammable liquids, water or metal objects enter the fixture.
- Do not dismantle or modify the fixture.
- All work must always be carried out by qualified technical personnel. Contact the nearest sales point for an inspection or contact the manufacturer directly.
- If the unit is to be put out of operation definitively, take it to a local recycling plant for a disposal which is not harmful to the environment.

Warnings and caution for the installation

- Before starting any maintenance work or cleaning the unit, cut off power from the main supply.
- Do not install the fixture near sources of heat.
- If this device will be operated in any way different to the one described in this manual, it may suffer damages and the guarantee becomes void. Furthermore, any other operation may lead to dangers like short circuit, burns, electric shock, etc.

GENERAL INFORMATION

Shipments and claims

The goods are sold "ex works" and always travel at the risk and danger of the distributor. Eventual damage will have to be claimed to the freight forwarder. Any claim for broken packs will have to be forwarded within 8 days from the reception of the goods.

Warranty and returns

The guarantee covers the fixture in compliance with existing regulations. You can find the full version of the "General Guarantee Conditions" on our web site www.musiclights.it. Please remember to register the piece of equipment soon after you purchase it, logging on www.musiclights.it. The product can be also registered filling in and sending the form available on your guarantee certificate. For all purposes, the validity of the guarantee is endorsed solely on presentation of the guarantee certificate. Music & Lights will verify the validity of the claim through examination of the defect in relation to proper use and the actual validity of the guarantee. Music & Lights will eventually provide replacement or repair of the products declining, however, any obligation of compensation for direct or indirect damage resulting from faultiness.

- 1 - DESCRIPTION AND TECHNICAL SPECIFICATIONS

DC2064

USB-to-DMX interface (128 DMX OUT channels)

- Ready for 64bit Windows 7
- Fully compatible with any DMX 512 projector or device
- Internal memory to save and run the scenes uploaded through the software without a PC (additional mini-USB power supply required but not included)
- Two buttons allow to scroll between scenes, programs and sequences. A third button may be used as a dimmer controller when in stand-alone mode
- Scenes, steps and effects are limited to 30 in software
- 128 Output channels, even in stand-alone mode
- Output by 3-poles XLR socket and plug
- High voltage protection
- HE10 input to control triggering of actions
- Plug and play connection by USB 2.0 (USB power and connection cable included)

DC2164

USB-to-DMX interface (512 DMX OUT and 512 DMX IN)

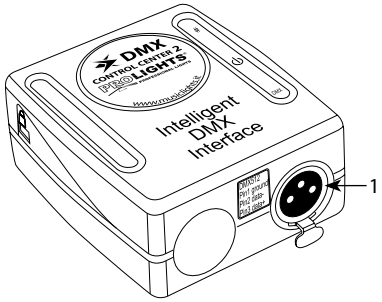
- Ready for 64bit Windows 7
- Fully compatible with any DMX 512 projector or device
- DMX input enabling an external DMX console to extend software controlling and programming capabilities
- Fully compatible with DMX Control Center older versions
- Input/output by 3-poles XLR socket and plug
- High voltage protection (up to 15.000V)
- Plug and play connection by USB 2.0 (USB power and connection cable included)

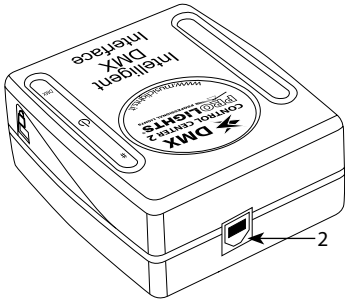
DC2264

USB-to-DMX interface (512 DMX OUT and 512 DMX IN)

- Ready for 64bit Windows 7
- Fully compatible with any DMX 512 projector or device
- DMX input enabling an external DMX console to extend software controlling and programming capabilities
- DMX input assignable as second output to control up to 1024 DMX channels
- Internal memory to save and run the scenes uploaded through the software without a PC (additional mini-USB power supply required but not included)
- Two buttons allow to scroll between scenes, programs and sequences. A third button may be used as a dimmer controller when in stand-alone mode
- Built-in clock to schedule scenes playing, duration & loop mode
- Unlimited number of scenes, steps and effects
- 512 Output channels in stand-alone mode
- Input/output by 3-poles XLR socket and plug
- High voltage protection
- HE10 input to control triggering of actions
- Plug and play connection by USB 2.0 (USB power and connection cable included)

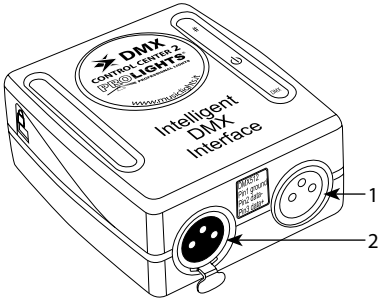
1.3 OPERATING ELEMENTS AND CONNECTIONS

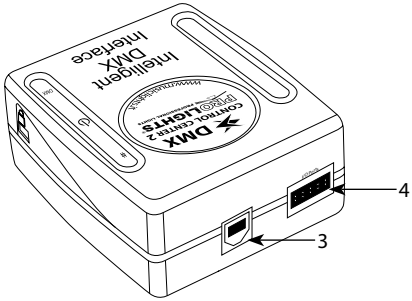




DC2064

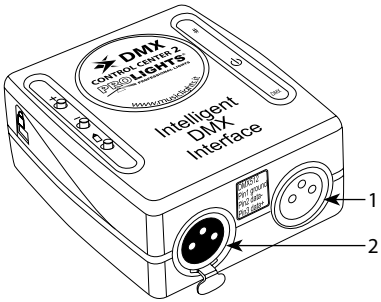
1. DMX OUT (3-pole XLR); 1=ground, 2=DMX-, 3=DMX+
2. PLUG 'N' PLAY connection by USB 2.0

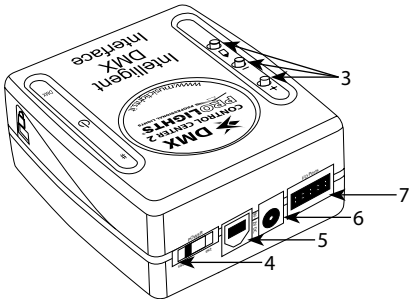




DC2164

1. DMX IN (3-pole XLR); 1=ground, 2=DMX-, 3=DMX+
2. DMX OUT (3-pole XLR); 1=ground, 2=DMX-, 3=DMX+
3. PLUG 'N' PLAY connection by USB 2.0
4. INPUT HE10 for activation of the scenes





DC2264

1. DMX IN (3-pole XLR); 1=ground, 2=DMX-, 3=DMX+.
2. DMX OUT (3-pole XLR); 1=ground, 2=DMX-, 3=DMX+.
3. FN BUTTON: two scroll of scenes, one with a dimmer can function in automatic mode.
4. Commutator switch.
5. PLUG 'N' PLAY connection by USB 2.0.
6. Attack-9V DC power adapter (not included).
7. Input HE10 for activation of the scenes

- 2 - FUNCTIONS AND SETTINGS

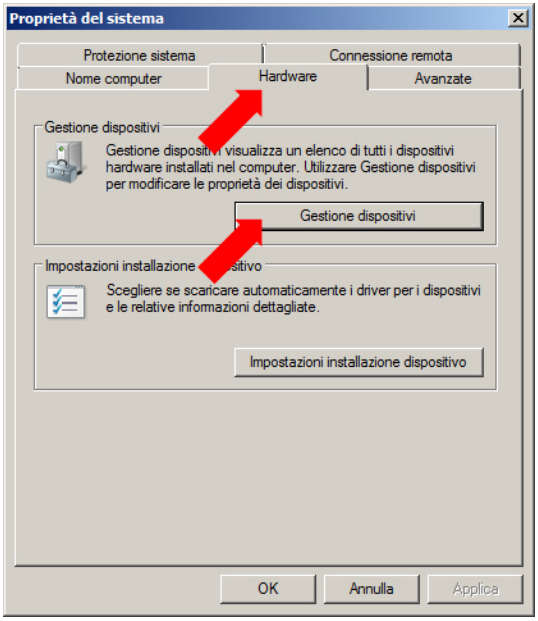
2.1 SYSTEM REQUIREMENTS

- Microsoft Windows XP, VISTA, 64bit Windows 7
- Microsoft DIRECTX 9 or higher
- 500 Mhz processor (1,5 Ghz)
- 256 Mb RAM (512 MB)
- 150 Mb free disk space
- CD-ROM drive
- 1 or 2 USB 2.0 ports
- 1024 x 768 screen definition
- DIRECTX 9 compatible video card
- 128 MB video memory (256 MB)

2.2 INSTALLATION AND UPDATE OF THE DRIVERS

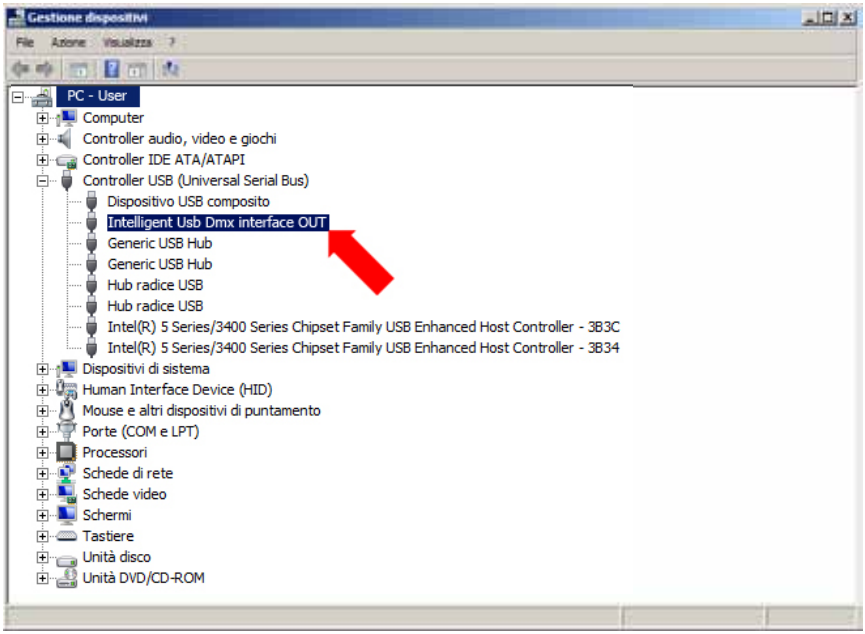
Our USB-DMX interface thoroughly respects the USB 2.0 protocol specifications and DMX512 for output. It is directly powered via a USB 2.0 port and controls all 512 potential channels of a DMX line. If it is necessary to manually install or update the drivers the user needs to access the DEVICE MANAGER of Windows:

- Connect the interface to the USB2.0 port
- Click on START button of Windows
- Select CONTROL PANEL in the Windows menus
- Double click on SYSTEM
- Select the HARDWARE section and select the DEVICE MANAGER Button. This window will appear, it means that the interface is connected



2.3 LIST OF THE POSSIBLE CARD DETECTED BY THE WINDOWS DEVICE MANAGER

- Intelligent Usb Dmx Interface OUT Economy.
- Intelligent Usb Dmx Interface OUT.
- Intelligent Usb Dmx Interface (Usb powered 2006).
- Intelligent Usb Dmx Interface (Stand Alone 2006).
- Intelligent Usb Dmx Interface (Low cost U6).
- Unknown Device means that the interface has a problem.
- USB Device or SIUDI-DMX OUT or SIUDI EC means that the drivers must be installed.



Follow the instructions of the HARDWARE UPDATE WIZARD and use the option INSTALL FROM A LIST OR SPECIFIC LOCATION. The location can be a folder on the hard drive or on the CD-ROM of the software.
List of the driver files:

- SIUDI5.INF for the new interface with 2 XLR IN and OUT and 1 XLR OUT
- SIUDI.INF for the old interfaces with only 1 XLR

After your installation, please check if the file SIUDI5.DAT is in the folder C:\WINDOWS\system32\SiudiLoad.

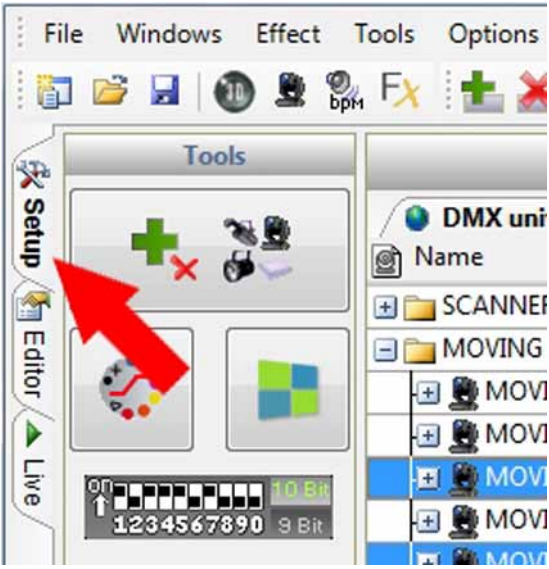
2.4 SOFTWARE INSTALLATION AND UPDATE

For a normal and full installation, insert the CD-ROM and follow the instructions.For a full software installation, you can find in the CD-ROM or download it from the web site the _INSTALL.EXE file.
For a software update, you can find in the CD-ROM or download it from the web site the _UPDATE.EXE file.

2.5 SET-UP

SET-UP mode the software has 3 modes, each of them is important to create a show. Here is a resume of the different modes:

- SET-UP: to set-up the fixture configuration.
- EDITOR: Program and create the scenes and sequences of your show.
- LIVE: Triggering scenes, update, optimization and live control of your show.



- 3 - SET-UP MODE

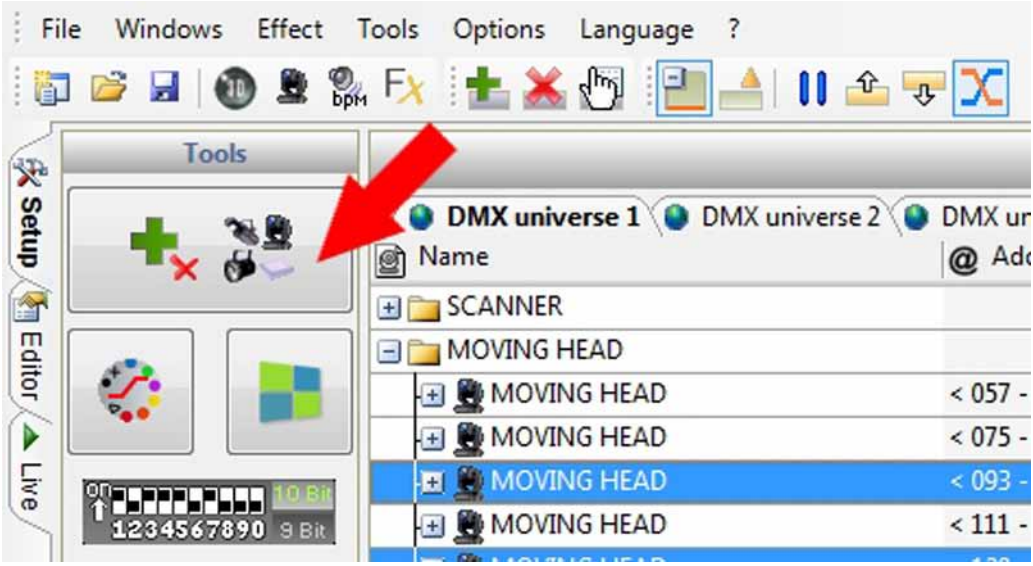
The Set-up page allows configuring the software and using the lights required for a show. You can choose and update from over 4,000 different fixtures, allocate a DMX address from a range of 512 on 6 different DMX universes, activate or de-activate a fade-effect or invert the fixture movements.
You can also test the fixture to check if it works correctly, it is the basics for a good functioning. The software uses the SSL libraries, which is currently the best choice you can make and a guarantee of evolution over the next few years.
The Scan Library editor allows you to create your own library in few minutes.

3.1 CREATE A NEW PROJECT

For your first use we advise to create a new project. Select the NEW option or click on this icon to CREATE a new project in the FILE menu, at the end save your project.

3.2 INSERT AND DELETE FIXTURES

For the best control use a fixture library. The software will create powerful control functions corresponding to the fixture functions. Click on the PATCH FIXTURE button to insert fixtures from the library.



Then you will be able to select the library you require from the PATCH MANAGER window displayed. For traditional lighting, you need to select a file from the "_Generic" folder. After selecting your fixture, a message box will appear and prompt you to enter some data:

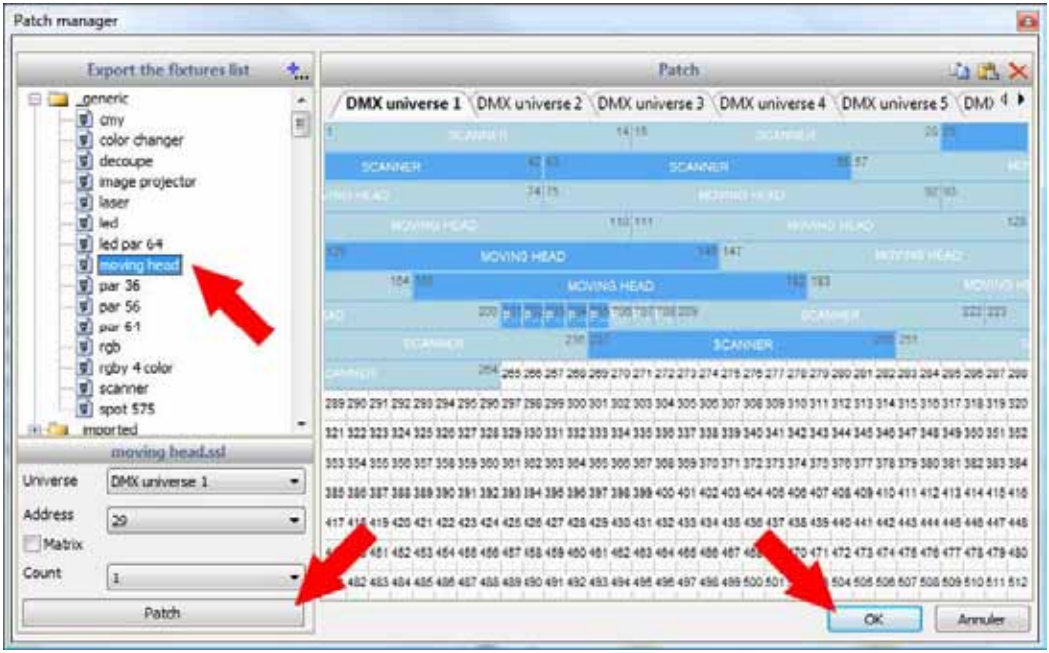
- DMX Universe.

- Starting DMX address of fixtures.
- Matrix option, to create a matrix (very useful managing LED RGB panels).
- Number of fixtures that need to be added.
- Patch, to display all the information the right part of the window.

Select a fixture from the list and then patch it using the PATCH button after having specified the starting DMX address and the number of devices or by drag&drop. Make sure you select the correct universe first, by selecting the right tab. It is also possible from the tool bar or by clicking on a fixture with the right button of the mouse to:

- Copy/paste fixture(s).
- Delete fixture (s).

Type in the information required and confirm. A new control window will appear at the bottom of the screen.



3.3 DELETE AND UPDATE FIXTURES

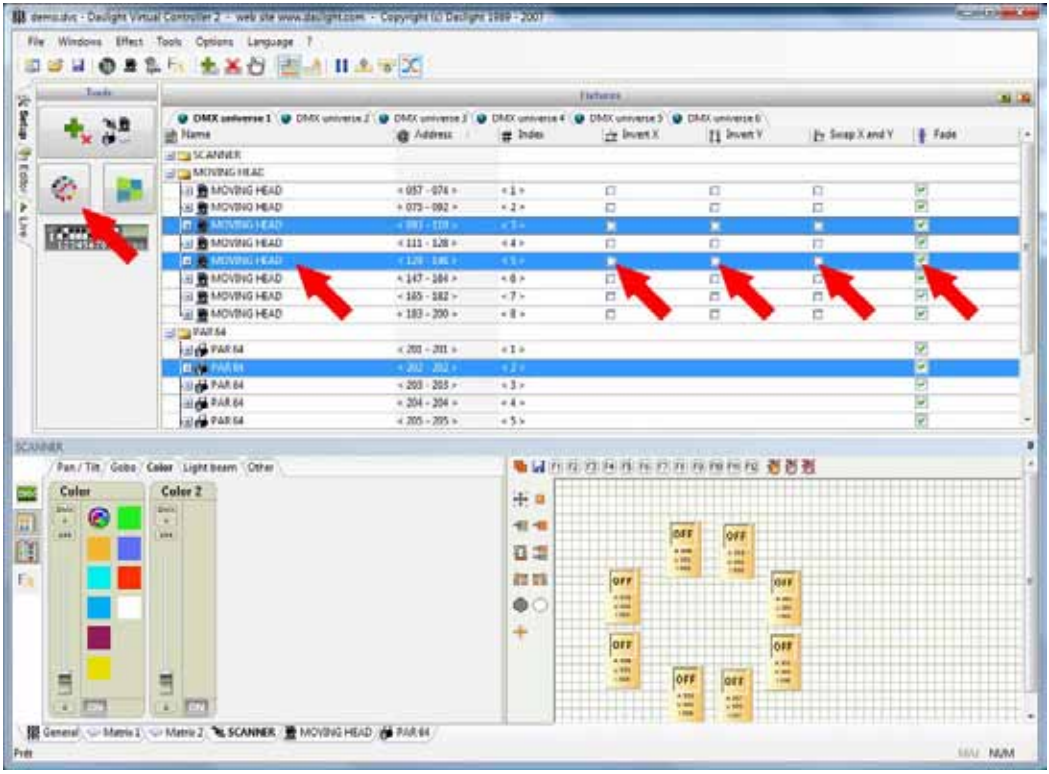
You need to use the PATCH MANAGER. You will see the changes after you confirm and close the window. In the PATCH MANAGER, deleting libraries will not change the content of the scenes. But if you change a fixture address, the new address will be used and updated automatically into all the current scenes.

3.4 FIXTURE CONFIGURATION

In few mouse-clicks, you will set all your fixture-channels.
After selecting a fixture in the specific area, you can activate or de-activate those functions.

- Change the fixture or its name, just double click on it.
- Invert Pan movement.
- Invert Tilt movement.
- Invert your mouse Pan and Tilt position.
- Fade time on channels.

If this option (fade time) is not activated, the channel will not consider the fade-time transition and it will be positioned on the next value as rapidly as possible after the end of fade-time. If this option is not activated, the channel will not do a slow movement of fade. The movement between 2 steps of a scene is direct and fast. The cursor of the channel will jump directly to the next DMX value at the end of the fade time. A function can remove quickly all the FADE TIME ON WHEELS (colours, gobo, shutter, prism and effects).

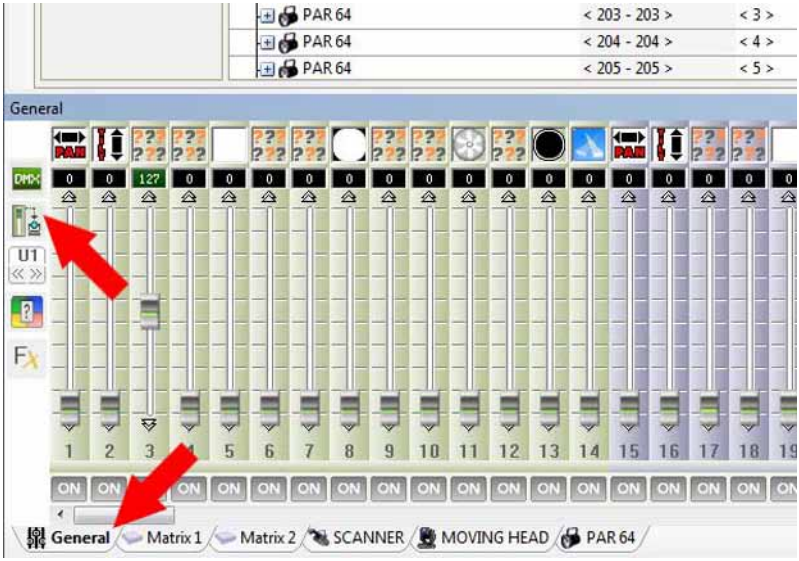


3.5 10 DIGITS DISPLAY FOR DMX ADDRESS

A 10 digits addressing tool will automatically display the selected address DMX values. Some fixtures use a 9 digits for the DMX address. You just need to set-up the addressing tool into its 9-digit mode.

3.6 CONTROL WINDOWS

It is very important to know how to control your lights. The software has several configurations of the control windows. You can choose the one that suits you to use when you program your show.
You control the lights from the down part of of the screen. You can choose the best configuration by clicking on these buttons.



3.7 General control window (Standard mode 512)

The window always shows the 512 channels of a DMX universe. Each channel has 0 to 255 values. The window is always displayed and it is possible to use it without any SSL libraries of fixtures. This window is for quick and simple tests and makes possible to see the channels DMX values. Here are the possible options:

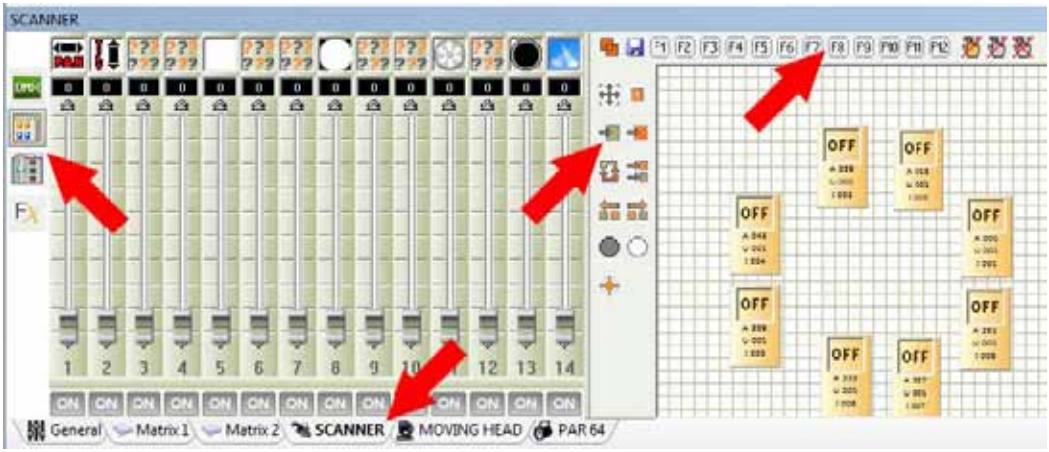
- Display the channels values in percentage or DMX.
- Display only the used channels.
- Display the general group window of the fixtures.
- Switch from cursor mode into digital mode (Theatre mode).
- Choose a DMX universe to be controlled.
- Change the control state of the channel.
- Start the scene and shape generator.

3.8 FIXTURE'S CONTROL WINDOW (FROM A LIBRARY)

When you add a new library into the PATCH MANAGER, a new control window will appear over the GENERAL control window. This window is very useful when there are many fixture to control. The window take the fixture name and an additional window will be created for each type of fixture (fixture family). On the left part of the fixture control window, you can see useful fixture channels.
Here are the possible options:

- Display percentage or DMX values.
- Display or hide the Group Window.
- Switch into cursor or preset pallet mode.

- Switch into cursor or Digital mode.
- Open the scene and shape generator.
- In the right part there is the GROUP WINDOW where the fixtures are displayed as items of the same family



3.9 GROUP WINDOW

This control window is very important. You can choose which fixture you want to control and work with. When you add some fixtures with the PATCH MANAGER, some icons will be added and displayed. Each icon is a fixture. Each fixture in a group window is of the same type and the same family.

You can do these actions (left options):

- Choose the selection mode (orange colour for the selection) or the graphic position mode of the items (blue colour).
- Change the icon size.
- Delete all the selections.
- Select all fixture items.
- Invert the selection.
- Select 1 item of 2.
- Move up the selection.
- Move down the selection.
- Close the beam.
- Open the beam.
- Centre the fixture position.
- You can also do these actions (up options):
- Select several groups simultaneously or select only 1 group.
- Save a group.
- Select and activate a group from 1 to 12 (available with F1 to F12 keyboard keys).
- Cancel all live actions of the selected items.
- Cancel all live actions done with the current control window.
- Cancel all the live actions of all the control windows (general cancel).

3.10 SAVE A GROUP

To save a group, you need to select the item in the GROUP WINDOW, click on the group button that you wish to save and then click on the SAVE option showed with a blue floppy disk icon. Your group will be automatically saved and can be directly used. You can use our group whenever you want, clicking on it or clicking on the Fx keys on your keyboard.

3.11 CURSOR MODE

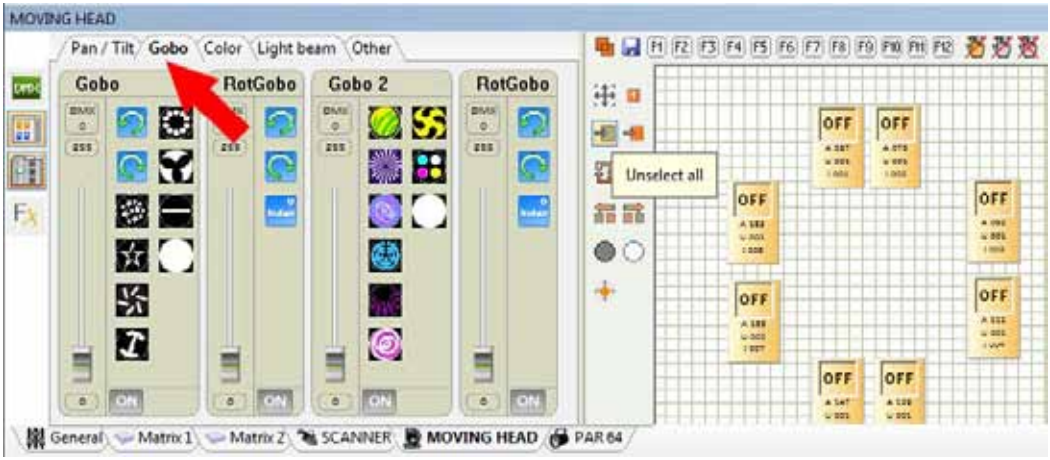
You can see the cursor of the fixture in use on the screen and control the item easily and quickly. To control the fixture, you need to select 1 or several items in the group window. With a right click on the icon (top of the fader) you display the preset list of the channel. A left click on one of the preset to select the function and move the cursor to the associate DMX value. This preset list function is also available into the GENERAL CONTROL WINDOW.

3.12 PRESET PALLET MODE

This mode is graphic and gives a direct access to the fixtures functions. Your libraries must be correct to have the best control. After selecting the function, 5 different preset pallet family will appear on the left of the screen.

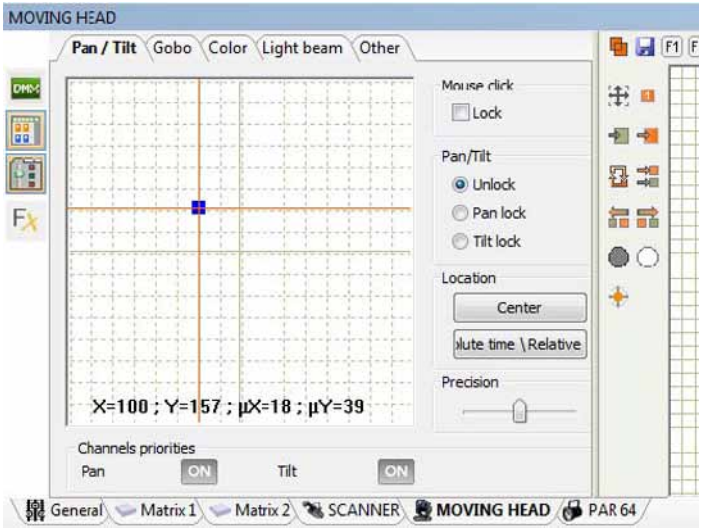
- Pan/Tilt.
- Gobo.
- Colour.
- Beam.
- Other.

Each family displays the channels with the associated presets. You need to select 1 or several items in the GROUP WINDOW to control them. A cursor is assigned to the preset to accurate your DMX levels. A second click on the preset icon will cancel the preset value and give zero to the dmx level.



3.13 PAN & TILT SELECTION AND POSITION

To give a position to a fixture, you need to use the GROUP WINDOW and the Pan and Tilt channels of the fixture. Select the fixture item in the GROUP WINDOW, change the values of the Pan and Tilt channels or use the Pan and Tilt option in the PRESET PALLET MODE. The current position of the fixture is displayed and you can move it with the mouse or a USB joystick. A right click will bring the fixture position on the mouse position. A left click will move the fixture from its current position. You can use the CENTRE buttons for a quick positioning.



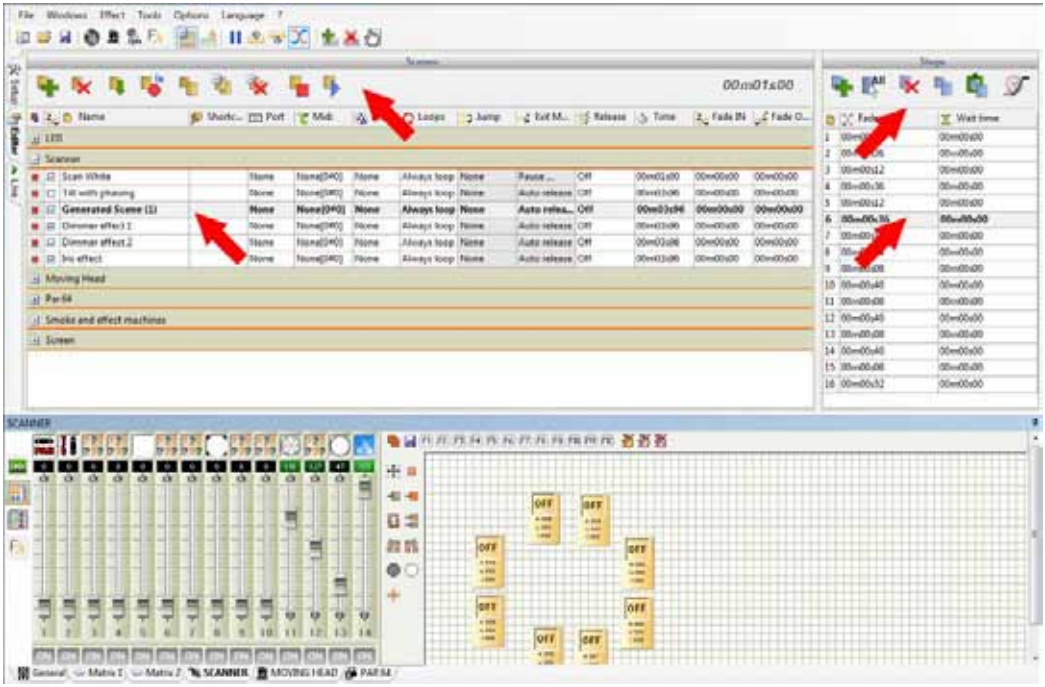
3.14 GOOD POINTS OF THE CONTROL WINDOWS

Thanks to its different modes and graphic features, the fixtures is very easy to control. A single click allows you to control your lights.

You need the control windows in each mode of the software, SET-UP to test the fixture functioning, EDITOR to quickly program your scenes and programs and LIVE to take control instantaneously of your fixtures during the show. If the channel address is correct and you know all your light functions you can take control of your fixture and check it. The beam must be open and turned on, you can use the DIMMER, SHUTTER, IRIS and ZOOM fixture functions for that. Some fixtures need few minutes to heat the lamps and turn them on. There are some short cut buttons in the control windows, they turn on the light, open the shutter and centre the fixture position. If everything works fine and you can control all the lights, you can start programming your show with step by step scenes. You need to go in EDITOR mode of the software.

- 4 - EDITOR MODE

It allows to create scenes and programs intuitively in very little time. This mode is very important because it will save your work step by step. The graphic interface has been designed to offer as many options as possible and it is also extremely easy to use. On the left you have the scenes and the scenes functions. On the right you have the steps and the step functions. When you create a new project, the list of the scenes and the list of the steps are empty.



4.1 SCENES / PROGRAMS / STEPS

A scene or program has 1 or several steps. With several steps you will create a dynamic scene. Each step is a memory and can store 512 DMX values and also a fade and wait time. Steps keep the DMX values automatically. Step can have 0, 04 second to 44 minute time with 0, 04 second accurate time (25 Hertz). The time of a scene is he summon of all its steps. Scenes have additional loops, triggering and jump transition functions.

Scene options:

- New Scene.
- Delete the selected scenes.
- Insert scene from another project. Old project files are DLM and new project are DVC
- Copy the selected scene.
- Create a new group of scenes to organize your scenes well.
- Delete the selected group of scenes.
- Play the selected scenes.
- Stop the selected scenes.
- Display the current running time of the scene.

Step options:
- Add a new step.
- Select all the steps of the list.
- Delete the selected steps.
- Copy the selected steps.
- Paste the selected steps.
- Change the fade and wait time of the selected steps.

4.2 HOW TO CREATE A SCENE OR A PROGRAM

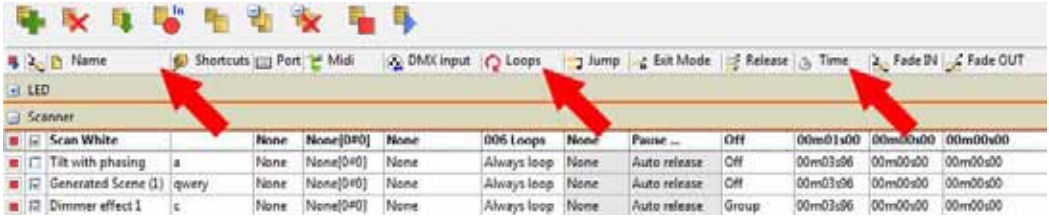
Add a new scene with the scene options and select its first step. To program all your fixtures, then, you need to use the control windows to change the DMX values and create good visual effects. Choose the FADE and WAIT TIMES of the selected step. To continue programming the scene, add another step, modify the fixture's DMX values and choose again the WAIT and FADE TIMES. Repeat these actions until you finish your scene.

Note:
- A scene contains 1 or several steps.
- By default, a scene will always loop.
- The total time of a scene is the sum of all fade and wait times of all its steps.
- It is possible to play several scenes and work on another one at the same time.
- When you play a scene, the scene will start at the step selected. When you stop a scene, the current step will be selected automatically.

4.3 MODIFY THE SCENE'S PARAMETERS

Scenes and steps have some parameters. The scene's parameters are on the same line of the scene and are displayed in column. To change the parameter of the scenes or the steps, only double click on the information that has to be changed. After that it is possible to change the text or use the pop-up that gives the possible options for the parameter.
The parameters are these below:
- Activate or not the DMX output signal of the scene (you can create scenes without disturbing the current show).
- Activate or not the FADE time between scenes.
- Change the NAME of the scene.
- Add some SHORT CUT keys to trigger scenes with a keyboard. (5 keys per scene maximum).
- Add a PORT for dry and direct contact scene triggering via the HE10. (See stand-alone and memory modes).
- Add a channel and MIDI note for the IDI triggering. The Midi values can be detected automatically. The first value gives the channel (max 16 channels), the second gives the Note (max 127 notes).
- Add a DMX value to trigger the scenes. This DMX value can be detected automatically. The first value gives the universe (6 max), the second one the channel (512 max), the last one the DMX value (255 max).
- Choose the LOOPS number.
- Choose the JUMP of the scene after a number of loop.
- Choose the EXIT MODE of the scene after the loops.
- Choose the RELEASE mode of the scenes. This option works when you trigger the scene.

- TIME of 1 loop of the scene.
- TOTAL TIME of the scene.
- Add a FADE and WAIT TIME to the scene. For Live mode only.



4.4 DRAG AND DROP

It is possible to move Scenes and Steps directly with the mouse. Select a scene, left click and hold it, move the mouse with the scene and release the click.

4.5 MULTI SELECTION AND CONTROL

With SHIFT and CTRL keyboard keys you can select several scenes and several steps. You need to keep holding the key. SHIFT key will select everything from the first selected object until the last one. CTRL will select the chosen one. When you select several steps, all the actions done with the control windows will be applied directly to the step. It is the same if several scenes are selected.

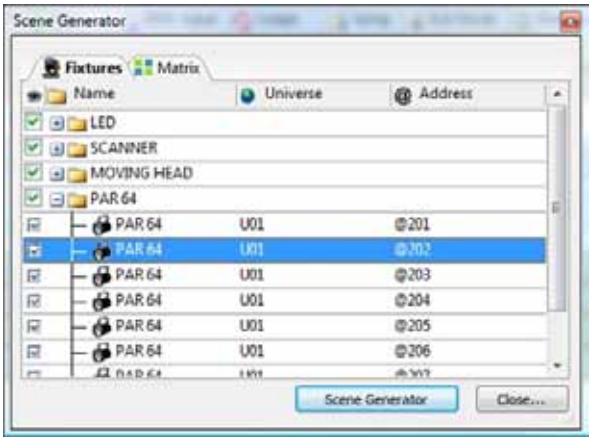
4.6 TRIGGERING PRIORITY BETWEEN SCENES

The software allows you to trigger several scenes simultaneously. When you program you scenes, you need to care about few rules to avoid any conflict when you will trigger the scenes in LIVE mode.
The last triggered scene will take the priority. The priority will be taken only to the channels that you programmed in EDITOR mode. A channel that you programmed can take the priority on the previous one. A channel has the priority if its DMX level is different from zero at least for one step of the scene. If a channel has all its DMX values equal to zero in all the steps of the scene, the software will never play the channel.

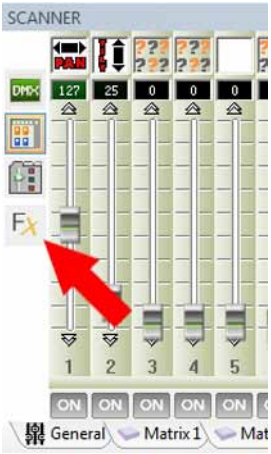
4.7 SCENE GENERATOR

The software has a powerful SCENE GENERATOR. This useful tool can generate in short time all the steps of a complicated scene and create some wonderful visual effects. To start the SCENE GENERATOR, click on the icon on the software tool bar.

A window gives you a list of fixture and you can choose them. You can create a scene or visual effect for the selected fixtures. Select your fixtures and validate to start the SCENE GENERATOR.



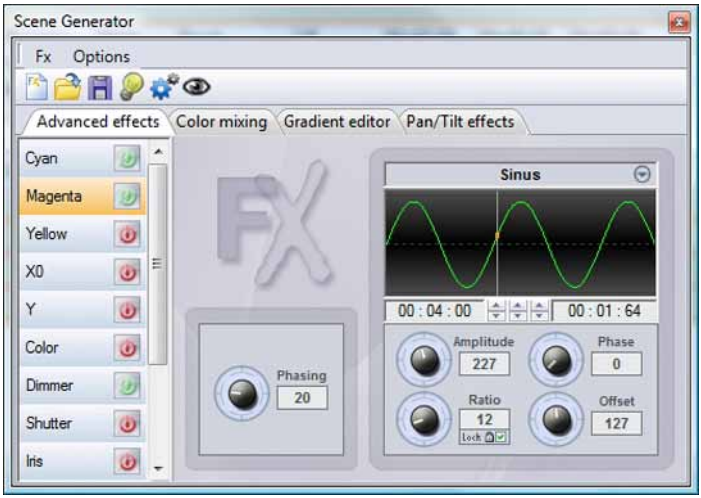
You can also start it directly with the button in the control window. In this case the SCENE GENERATOR will create scenes only for the selected items of the group window.



The SCENE GENERATOR will take priority on the scene currently played, then you can see the result of you scene directly and change the parameters in real time before you confirm and generate the scene.

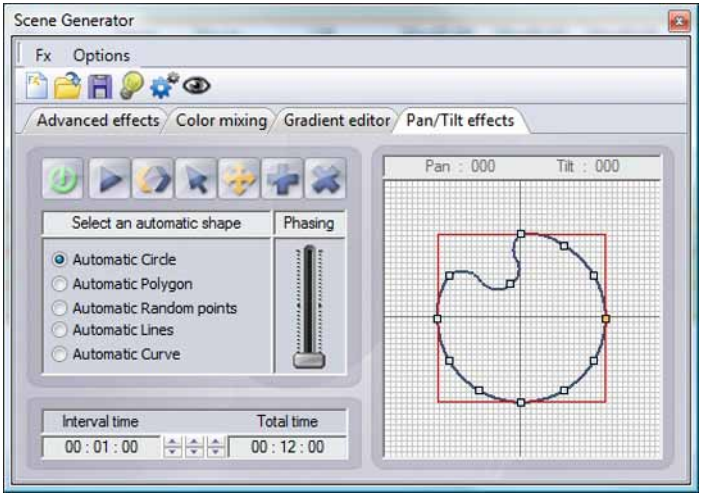
4.8 CREATE A SCENE WITH AN EFFECT TO THE CHANNEL

It is possible to assign a signal to a channel, change the parameter of the signal and generate the steps of the scene automatically. You can easily choose the duration of the signal and change its features.



4.9 CREATE A SCENE WITH A MOVEMENT OR SHAPE

It is possible to assign a shape, a position or a movement to the fixture, change the parameter of the movement and generate the steps of the scene automatically.



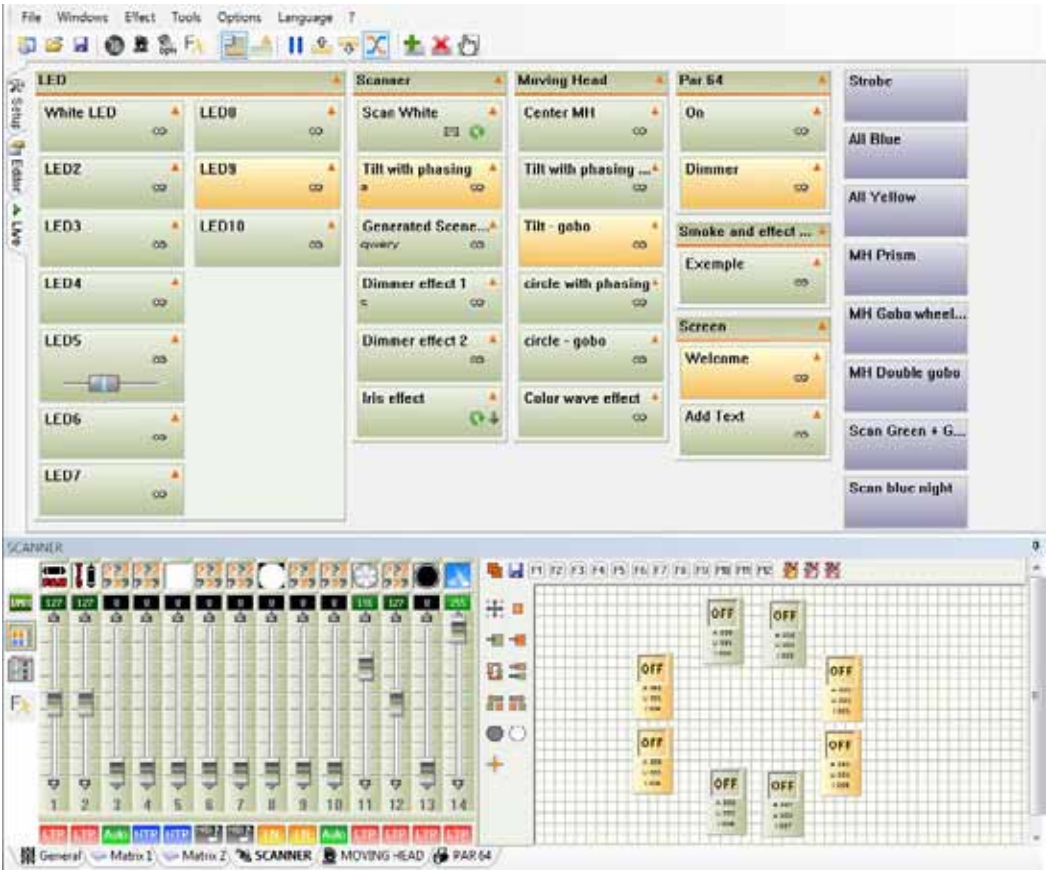
IMPORTANT NOTE: With the SCENE GENERATOR, you must generate the steps of a scene with the GENERATE icon of the window menu. When you create a scene, all the actions done with the control window are applied to the fixtures but they will not be included into the generated scene. You need to use the function LIGHT BEAM ON and generate the scene, after you can do some changes directly into the step of the scene with EDITOR mode. You can generate scenes whenever you want in the 3 modes of the software, the scenes will be added in the list of the scene of the EDITOR mode.

4.10 CONCLUSION

Thanks to EDITOR mode, you can create scenes step by step easily and in a very short time. You can also use the SCENE GENERATOR to quickly create scenes and visual effects. When all scenes are done, you can go into LIVE mode of the software, trigger the scenes and start the show.

- 5 - LIVE MODE

The Live mode represents your virtual console. All the controls and buttons used to play the show are displayed on the screen. You can play your scenes, modify the speed of scenes, play some audio files, play some effects and take a quick control of your fixture when you need it.



5.1 LIVE CONTROL

In Live mode, the scene that has been created in editor mode is displayed as a ON/OFF button. Just click on it to play or stop the scene. At any time, you may decide to manually take control of some fixtures with the control and group windows. Choose the control window of the fixture family that you want to control. Select the item in the group window and change the DMX level. You can cancel all the live actions by clicking on the 3 cancel option buttons localized on the right part of the group windows tool bar.
With the 3 buttons you can cancel these actions:

- For all selected item only.
- For all the fixture family.
- For all the fixtures from all the fixture family.

5.2 TRIGGER SCENES AND EFFECTS

The orange colour upon the scenes and the effect buttons, means that the buttons are triggered and their content is playing. A click with the mouse starts or stops the scene. If you control your fixture with a computer, instead of using stand alone mode, it is possible to trigger the buttons via mouse, keyboard, touch screen, MIDI event, DMX input, compatible software, HTML link or HE10 connector. The interfaces with a stand alone mode allow direct contact with the trigger via remote control contact(check the chapter for dry contacts). It is possible to trigger several scenes together and synchronously with short cuts keys on your keyboard, MIDI or DMX IN events and with the HE10 port.

5.3 LIVE MODE OPTIONS

The Live tool bar is located on the top of the screen. You can do these functions:

- Display the GROUPS of scenes.
- EXPAND or COLLAPSE the scene buttons.
- PAUSE all the scenes that are playing.
- Go to the previous button.
- Go to the next button for all the scenes that are playing.
- ENABLE FADE TIME, You can use a fade time between each scene, during scene-transition, that takes into account the fade-time of the first step of the following scene. You enable the fade In and Fade Out time of the scene.

The effect tool bar allows you these functions:

- Create a NEW EFFECT button.
- DELETE an EFFECT button.
- EDIT an EFFECT.

5.4 THE EFFECT BUTTONS

The live mode allows you to create additional buttons. These buttons use a direct triggering and send the DMX values fast and instantaneously.

The effects buttons are used for quick and direct actions, for example when you wish to use the same colour (red) for different fixtures that are not from the same family. An effect button can also play some audio files.

NOTE: there are no effect buttons when you create a new project. Just click on the button to start or stop it. You can create many effects (no limit). An effect button can also trigger a scene or play an audio file (wav, MP3, CD track, etc…). You can use a short cut or midi event to trigger the effects.

5.5 CREATE AND PROGRAM AN EFFECT BUTTON

Click on NEW EFFECT on the effect tool bar, a window appears and asks you the information below:

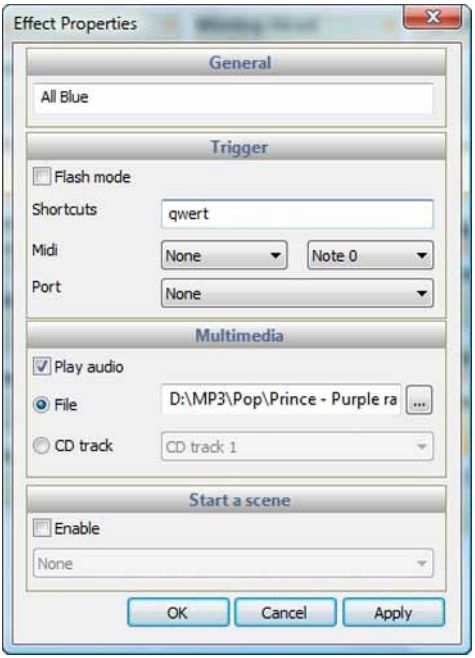
- Name of the effect.
- Create an empty effect, no DMX levels will be included at the beginning.
- Create an effect and INCLUDE LIVE FADERS, to include the DMX level that you previously used in the control windows.
- Create an effect button and include the DMX values of another effect.

After confirmation, a blue button appears in Live mode after the list of the scenes. In addition, a new window appears to modify options (edit), parameters and content of the effects.

5.6 OPTIONS AND PARAMETERS OF THE EFFECTS

The option window appears when you create a new effect. The EDIT EFFECT option is available from the Live tool bar. When you click on the EDIT EFFECT option, a first window appears and prompts you to choose an effect in the effect list. After confirmation, the EDIT EFFECT window will appear with these functions:

- NAME of the effect.
- Switch into FLASH MODE, the button will release automatically.
- Assign a short cut key.
- Assign a MIDI event.
- Assign a HE10 port number.
- Play an audio file from your hard drive.
- Play an audio file from you CD player.
- Trigger a chosen scene.



NOTE: It is possible to open the EFFECT PROPERTIES window with a right click on the effect button.
When the properties window is open, all the DMX levels that you modified from the control windows will be saved and can be used after you close the window. You can install audio CODEC to read more audio formats. The effect buttons are used for quick actions and specific actions.

5.7 EDIT AND CHANGE THE CONTENT OF AN EFFECT BUTTON

An effect can record a DMX level for all the channels. With a click on the button, you can play the levels instantaneously. When the EFFECT PROPERTIES window is open, all the actions done on the control windows will be used for the effect button and will be saved. You need to use the faders, the pallet of preset, and the groups to change the DMX levels of the effect button. You can activate the button while you edit it, so it is possible to see directly what you are programming. If the effect is ON, its colour is orange. If the effect button is OFF, its colour is blue.

NOTE: An effect can be also activated while it is edited when the EFFECT PROPERTIES window is displayed. You can change the content of the effect when the EFFECT PROPERTIES window is open and displayed. In an effect, the activated channels will use the LTP priority. You can play several effect buttons at the same time. An effect can release another effect button if they work on the same channel.

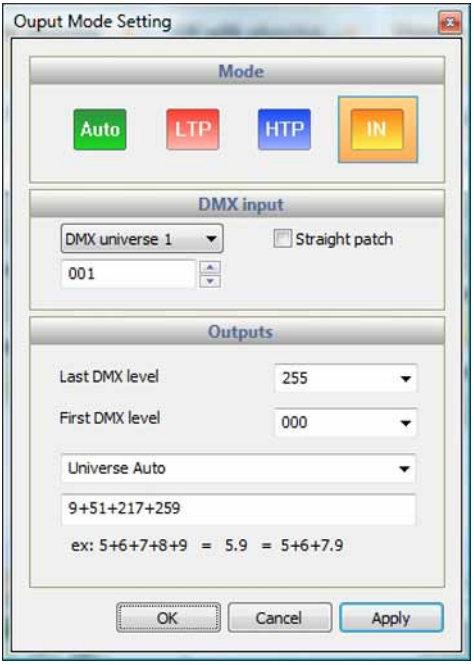
5.8 DELETE AN EFFECT

On the effect tool bar, click on the DELETE EFFECT button. The list of effect will be displayed and you can choose which is the effect to delete. You can also delete an effect button with a right click on it.

5.9 ON/ LTP/ AUTO/ MIDI/ IN options of the channels

In the control window you can see under each fader a AUTO button. With a right click on it, 5 modes are available:

- AUTO, channels follow the dmx of the scenes, we cannot change them.
- HTP, Highest Takes Priority, the level is at its highest between cursor-level and current scene level.
- LTP, Latest Takes Priority, The cursor will take priority on scenes and effects. Another LTP action can also take priority on the fader.
- IN, DMX Input, the values received from the DMX IN will take priority on the scenes.
- MIDI, MIDI input, the values received from the MIDI interface will take priority on the scenes.



5.10 AUDIO BPM ON SCENES

You can synchronize the scene to a BPM (Beat Per Minute). The scene will follow the rhythm given by the BPM calculator AUDIO ANALYSIS. Each beat will play the following step of the scene.

Click on the BPM button on the tool bar to start audio analysis. This tool will calculate automatically the music beat of your computer. Right click on the scene button to switch the scene into a BPM mode. Play an audio file and check the audio record channel of the windows. In the audio mixer of the windows the microphone channel needs to be switched off. You need to minimize the audio analysis for the best performance. Audio analysis allows three types of BPM: automatic, manual or memorized.

The scene can play with the following modes:

- TIME, the scenes do not use the BPM and play normally.
- BPM ON STEP, at each BPM the scene goes directly to the following step.
- BPM WITH FADE, at each BPM the scene will go to the following step but will keep the fade time between each step.
- BPM ON SCENE, the scene starts on a BPM and plays normally, at the end of the loop the scene restarts on the following BPM. It could be interesting for fast scenes.

5.11 EDITOR / LIVE RELATIONSHIP OF THE SCENES

You can use the Editor mode and create new scenes while you keep playing the scene trigger in Live mode. The scenes started or stopped in Editor mode will do the same in Live mode. Same, the scenes started or stopped in Live mode will do the same in Editor mode. In consequence, you can play several scenes, create and work on different scenes at the same time. It is possible to cancel the DMX signal of a scene, you will be able to create and work on a different scene without disturbing your show.

5.12 MANUAL CONTROL OF THE FIXTURES

The software has several control windows. With them you can take control of your fixtures whenever you want in Live mode. The triggered scenes will keep playing their content, but the live control will take the priority on the scenes. You can easily cancel any of your Live actions and give back the priority to the scenes.

You just need to select the fixtures in the group window and use the faders or the preset to take the live control. This function is very useful if you want to correct the setting of a fixture or if you need to react quickly in a simple way to an event of your show.

Pan / Tilt
Gobo
Color
Light beam
Other
Gobo
RotGobo
Gobo 2
RotGobo
Auto
LTP
General
Matrix 1
Matrix 2
SCANNER
MOVING HEAD
PAR64

- 6 - TRIGGERING

The software allows several types of triggers. A good trigger at the right time is very important for the success of your show. It is important to know how to master them. The triggering can be used in LIVE mode and in STAND ALONE mode for manual and time triggers.

6.1 THE MOUSE, STANDARD TRIGGERING

The mouse allows you to access to all the software functions and allows you to trigger scene and effect buttons. A click on the buttons (in LIVE mode) will start or stop the buttons. We advise you to use the short cut triggering for fast actions.

6.2 THE SHORT CUT KEYS, FAST TRIGGERING

A key can start or stop a button or a group of buttons. You can trigger a scene button and an effect button with the same short cut. To choose a key in the scenes in EDITOR mode, double click on the button chosen as a short cut. For the effects, you choose the key in the properties of the effect. Each button can have a maximum of 5 short cuts keys. It is possible to create some groups of short cuts by choosing the same short cut for several buttons. You could trigger them all together with a single key action. The short cut key triggering allows some fast and quick actions that will be very useful in live mode.

6.3 HE10, PHYSICAL TRIGGERING

Some interfaces have a HE10 external port connection. T is also a port for contact closure. A simple contact between the ground of the interface and the port will trigger a chosen scene. The triggering work in Live mode (PC mode) and in stand alone mode (memory mode). The HE10 external communication will give you a lot of possibilities for your triggering and you can create many simple external control boards for your different applications. Please refer to the STAND ALONE MODE chapter for more explanation about the triggering ports.

6.4 TIME TRIGGERING

You can trigger up to 20 scenes scheduled by time and date. This type of triggering is only available in stand alone mode and does not work under PC mode (with computer). You will set-up your schedule with the STAND ALONE WINDOW. You must connect an interface with the stand alone capability to access to the time functions.

6.5 DMX IN TRIGGERING, TRIGGER FROM ANY DMX CONSOLE

Some interfaces have a DMX IN XLR connector for dmx input. The DMX IN can receive a DMX signal form any another DMX device. It is very easy to connect a traditional console to add manual functions and triggers to the software. This function will be useful in theatre for dimmer units. You can trigger the scenes and effect on specific level of a DMX-IN channel. In EDITOR mode, for each scene, you can double click on the DMX-IN area of the scene. The software will automatically detect the DMX-IN values from the console after a double click and an action of the console.
The DMX-In trigger recorded is like this:

- The DMX universe, the channel, the DMX value of the channel.
- The format is [Universe Channel Level/Value].

All the values can be changed directly by keyboard. For the effect button, you can record the DMX IN values of triggering during the edition of the effect. The Edition window has an area to save the DMX IN value of triggering.

6.6 MIDI, TRIGGER WITH MIDI COMMAND

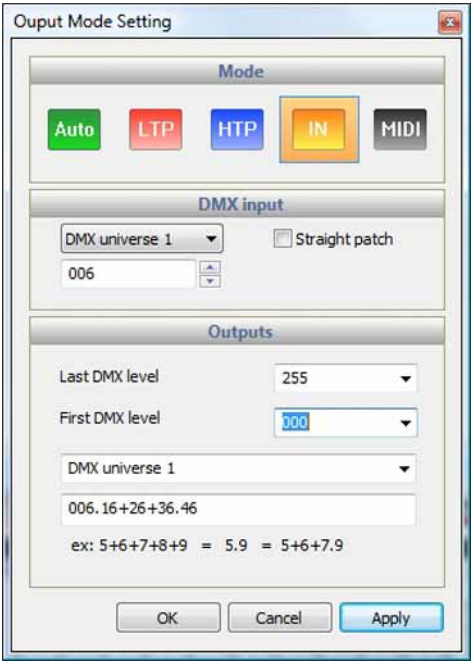
It is possible to use the MIDI communication of the PC to trigger scene and effects buttons in Live mode. Your computer must use a MIDI interface. This interface could be included in a MIDI device. The midi device must be activated. For the scene, in EDITOR mode, a double click on the MIDI area will detect the midi values (channels and notes).
The software can detect all these midi commands:

- MIDI NOTE.
- Midi channels and Midi note with this format: [Channel # Note].
- MIDI CONTROL.
- Midi channel, ID control, Value control [Channel . ID . Value].
- Midi channel and ID control [Channel, ID].

For the effect buttons, you can assign the MIDI value in the EDITION window of each effect. The midi formats will be the same of the scenes ones.

6.7 DMX IN AND MIDI CONTROL

You can assign triggering and command of the software to your console with the MIDI and DMX IN functions activated in the software, with a MIDI input or a midi keyboard/console, with an interface that has the DMX IN option and a DMX console. In the control windows, each fader has a ON/AUTO button below the cursor. Right click on it to display the different modes: ON/AUTO, LTP, HTP, IN, MIDI. The IN and MIDI mode will display this window:



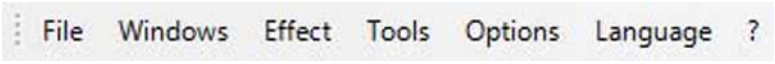
For the IN and MIDI mode it is possible to use these functions:

- DMX / MIDI input.
- Give the value of the input.
- Do a straight patch (all the outputs will match with the inputs).
- Choose the outputs parameters.
- Choose the last DMX value for the maximum output level.
- Choose the first DMX value for the minimum output level.
- Choose the DMX universe for the outputs.
- Choose the DMX channels that will be assigned to the input value.

You can also control the speed of each scene in Live mode by MIDI. Right click on the scene to display the speed cursor and right click a second time to the MIDI CONTROL option to choose which MIDI channel assign to the speed fader.

- 7 - SOFTWARE MENUS

On the top and on the left of the screen, the software gives you some useful and important functions.



7.1 FILE MENU

- NEW, to create a new empty project.
- OPEN, to open an old project.
- SAVE, to save your work in the current project file.
- SAVE AS, to save your project on a new DVC file.
- EXIT, to close the software, do not forget to save your project before.

7.2 WINDOWS MENU

- LIVE, to put the software under live mode only. The user cannot access to other mode (Editor and Set-up) and cannot change the content of the scenes of the project. The software secure the project and the user can only trigger the scenes, trigger the effect buttons and take control of the fixture.
- RESET POSITIONS, to put the position of the control windows to their default position in cursor or preset pallet mode.

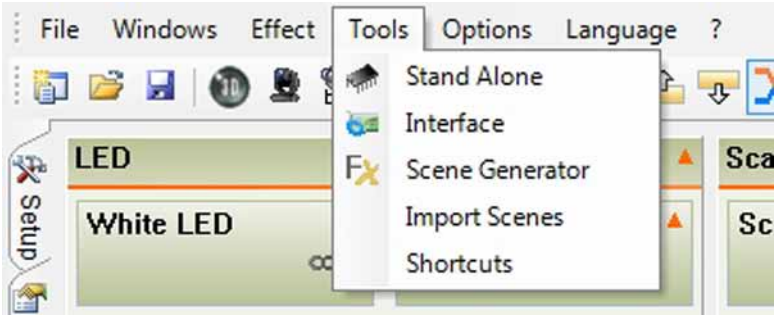
7.3 EFFECT MENU

This menu can be used only in Live mode.

- NEW EFFECT, to add an effect button on the screen, a pop-up window appears.
- DELETE EFFECTS, to remove the effect button of the project.
- EDIT EFFECTS, to change the DMX content and the parameters of the effect button. A pop-up appears.

7.4 TOOLS MENU

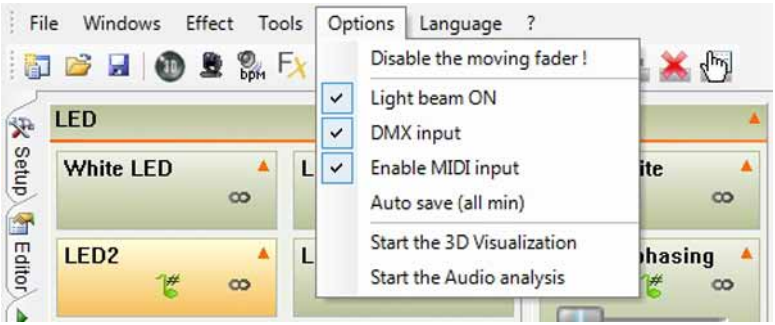
- STAND ALONE, the stand alone mode window opens up and it is possible to transfer here the scenes previously created in the DMX interface memory. In the window, the scenes and options will be displayed only if a stand alone interface is connected



- INTERFACE, to display the interface management window (Hardware explorer) and configure the different interfaces connected to the computer. You can change the signal (Input or Output) for each interface and manage the DMX universes.
- SCENE GENERATOR, to access to the automatic scenes generator. This powerful function will allow you to create a complex scene in short time.
- IMPORT SCENES, to add to the current project some scenes from another project file(.DLM or .DVC). The scenes and steps will be added automatically to the list and they will respect the DMX values and DMX channels of the other project. Then you can use the Patch manager to change the DMX address of the fixtures and the content of the scenes.
- SOFTWARE COMMANDS, to display the Command Manager. You can assign some midi values and port values to some important functions of the software. The most frequently used functions could be used quickly.

7.5 OPTION MENU

- DISABLE THE MOVING FADERS, By default this option is not activated. The faders of the control windows will move with the DMX levels of each channel. Enable this function could affect the computer performances.
- LIGHT BEAM ON, Activated by default. When you create a new scene, all the fixtures selected in the group window will be set-up in their CENTRE position with their beam OPEN. You can see if the DMX line works fine. This option uses the libraries. A good library will set-up the lights automatically and you will save some time while programming. Disable this function and all the new scenes will have all the channels to Zero DMX values. You will need to turn on each light for your programming.
- DMX INPUT, you will activate or not the DMX input functions.
- ENABLE MIDI INPUT, you activate or not all the MIDI functions of the software
- SELECT FIXTURES TO CONTROL, with a MIDI or DMX IN control, only the item selected in the group window will be under control. The channels of all the fixtures must be previously set-up under the MIDI or DMX IN mode. If the function is disabled, only the channels previously set-up under MIDI or DMX In mode could be controlled and the channels will not consider the selected item.
- AUTO SAVE, You save the current show every minute.
- START THE 3D VISUALIZATION, the software will automatically start the 3D view each time you start the software.
- START THE AUDIO ANALYSIS, this tool is to calculate the Bit Per Minutes of an audio file. Each scene has a BPM function.



7.6 LANGUAGE MENU

You can choose several languages for the software.

7.7 " ? " MENU

- ABOUT, to display the picture of the start. You can see the date of the software version on it. You can also see which mode the software is running and which interface is connected.
- DEMO mode means that there are no interfaces connected.

With this mode, you can play scenes without a PC computer. With this function, you are able to save pre-programmed scenes in the hardware memory, organize the internal memory of the interface and manage the triggering of the scenes. To access in Stand Alone mode, you need to click to the STAND ALONE function in the TOOL menu of the software.

- 8 - STAND ALONE OR MEMORY MODE

8.1 THE WINDOW ALLOWS YOU TO DO ALL THESE FUNCTIONS:

Part 1:

- Choose the number of DMX channels. The upper channel will not be used. 512 channel maximum per DMX universe.
- Choose the USB/DMX interface to load the scenes.
- Choose the DMX universe.
- Activate or not the Fade time between scenes option.
- Manage the time triggering of the scenes

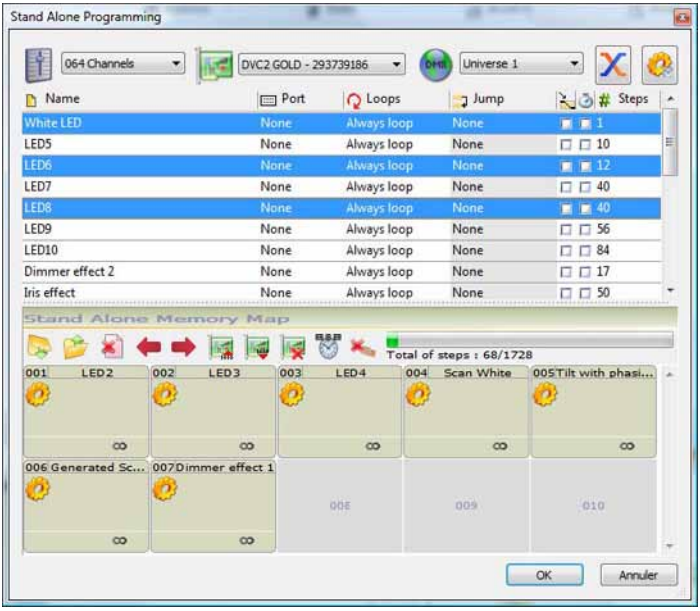
Part 2:

- Add a triggering with the HE10 port and contacts.
- Change the loop number of scenes.
- Choose the jump of the scenes after its loop number.

Part 3:

- Add scenes in the memory.
- Remove scene from the memory.
- Change the scene position of the memory.
- Write and program the memory.
- Read the memory.
- Delete the memory content.
- Set-up the clock and time of the interface.
- Test the Memory mode.
- See and check the memory capacity.

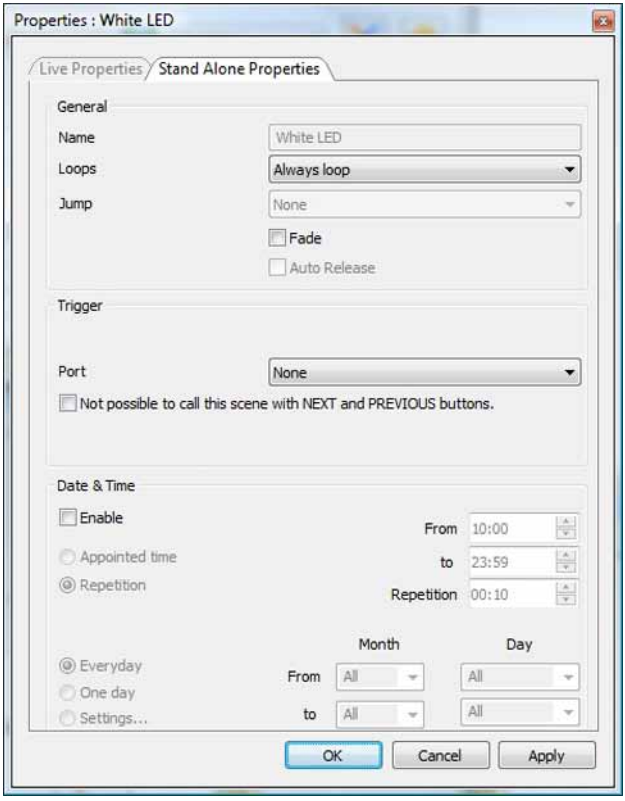
The stand alone window has 2 part: the part above with all the scenes that you created before in Editor mode, the part below (MEMORY MAP) to show all the scenes of the interface memory.



8.2 SCENES PROPERTIES

You can change the scenes properties by clicking the icon on the top and on the right of the window or click the Time function in the list of scenes or click on the properties icon if your scene is in the lower part of the window. The properties window has 3 parts:

- GENERAL part, you can change the loop number and the type of jump of the scene. If you choose a fixed number of loop you must say what could do the scene after having run all the loops.
- TRIGGER part, for HE10 port triggering with direct mechanical contacts.
- DATE and TIME part, for all the time triggering options and scenes schedule.



8.3 WRITE THE MEMORY

To add several scenes to the memory of the interface, you need to select the scenes and click on the INSERT button or you can also drag and drop the selected scene to a free space of the down area (Memory map). After you need to use the WRITE THE INTERFACE STAND ALONE MEMORY function.

When the memory has been optimized you can download the scene in the interface memory and test: Click on the WRITE THE INTERFACE STAND ALONE MEMORY button and wait the end of the upload.

- Disconnect the interface.
- Power on the interface with a 9 Volts power supply.
- Put the switch button of the interface to the EXT position.

- Select the scene to play with the + and – buttons on top of the box.

Note:

- You must connect an interface with the stand alone function (hardware memory) to activate the stand alone functions of the software.
- You can choose the interface to program because it is possible to connect until 6 interfaces and manage 3072 dmx channels.
- You will loose the memory content as soon as you write in the memory some new scenes. Don't loose the previous content of your memory if you need it.
- Stand alone mode allow you to play only 1 scene. The order of the scenes played will respect the position of the memory map and the Jump information of each scene.
- When you power on the interface, it will always play the first scene of the list.

8.4 EXTERNAL CONTACT I/O OF THE STAND ALONE INTERFACES

A stand alone interface can control 512 channels and can trigger 8 scene directly with its external HE10 connector. The HE10 allow you to connect an external switch control (8 buttons with 8 contacts). With the HE10, it is possible to synchronize several interfaces in stand alone mode. So you can manage several DMX universes without computer. The software can load the scenes into several interfaces. With a specific connection on each HE10 connectors, each buttons or contact can trigger a scene of each interfaces and synchronize the DMX universes. This is the scheme of the external switch control that you can use to activate some scenes.

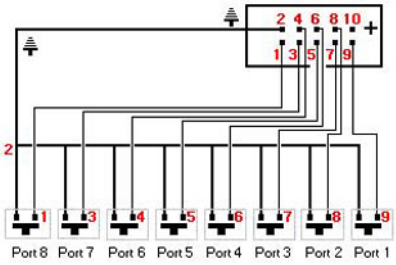
It is also possible to use the functions below from the internal HE10 connector of the interface.

- Pin1: Ground
- Pin2: Ground
- Pin3: DMX+
- Pin4: Pulsante-
- Pin5: DMX-
- Pin6: Pulsante+
- Pin7: +3V3
- Pin8: 'DMX'Led
- Pin9: V.EXT
- Pin10: '#' Led

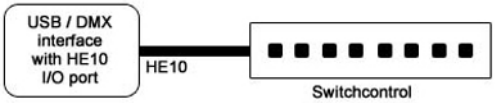
3.5 FEATURES OF THE STAND ALONE INTERFACE

- A maximum of 512 stand alone channels (only 60 for the economic interface).
- 16000 steps of memory capacity (only 230 steps with 512 channels and 50 steps with the economic 60 channels interface).

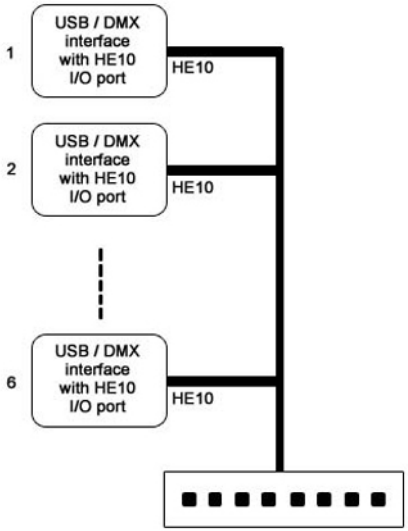
- Power supply connector for 9 Volts, 500 mA.
- Switch button for the external or Usb power up.
- 2 buttons to select the next and the previous scenes.
- 1 button for a dimmer function on selected channels.
- 1 external HE10 connector to trigger the scenes via a switch control.
- 1 internal HE10 connector for the interface function.



	Port 1 1	Port 2 2	Port 3 4	Port 4 8	Port 5 16	Port 6 32	Port 7 64	Port 8 128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Address 254		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Address 255	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON



Several interfaces in stand Alone

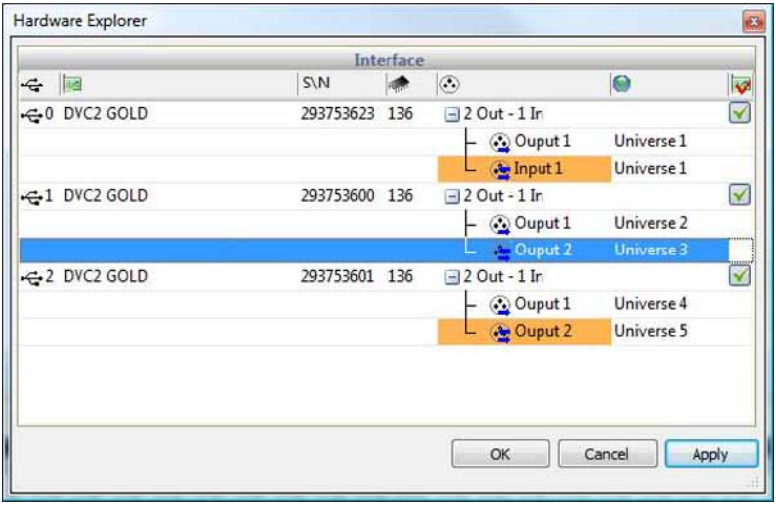


- 9 - INTERFACE MANAGEMENT

With this option, you can choose a DMX universe for each output of each interface or change an input into output. The software manage until 6 DMX universes, it is about 6xx512 or 3072 DMX channels. Each interface can control at least 512 output. Some interfaces manage 512 additional outputs. This input can be changed into output easily. It is the case of the interface with hardware internal memory, 2 XLR and a build in real time clock. This interface can manage 2 x 512 output so it has 1024 channels. So three interfaces connected to 3 USB ports can give you 3x1024 (3072) DMX channels. To open the interface management window, you need to check in the TOOL menu of the software and start the INTERFACE option.
You can see the information below:

- Type of communication with the PC (USB / Ethernet).
- Type of interface connected.
- Serial number of the interface.
- Firmware version.
- DMX Input and Output.
- Used DMX universe.

You just need to click on the DMX input and choose the mode (input or output). After that assign the universe to the output.

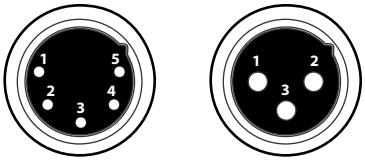

Hardware Explorer
Interface
S\N
0 DVC2 GOLD 293753623 136 2 Out - 1 Ir
Ouput 1 Universe 1
Input 1 Universe 1
1 DVC2 GOLD 293753600 136 2 Out - 1 Ir
Ouput 1 Universe 2
Ouput 2 Universe 3
2 DVC2 GOLD 293753601 136 2 Out - 1 Ir
Ouput 1 Universe 4
Ouput 2 Universe 5
OK
Cancel
Apply

- 10 - CONNECTION

10.1 CONNECTION OF THE DMX LINE

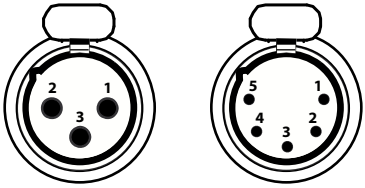
DMX connection employs standard XLR connectors. Use shielded pair-twisted cables with 120Ω impedance and low capacity.
The following diagram shows the connection mode:

DMX - INPUT
XLR plug



Pin1 : GND - Shield
Pin2 : - Negative
Pin3 : + Positive
Pin4 : N/C
Pin5 : N/C

DMX - OUTPUT
XLR socket



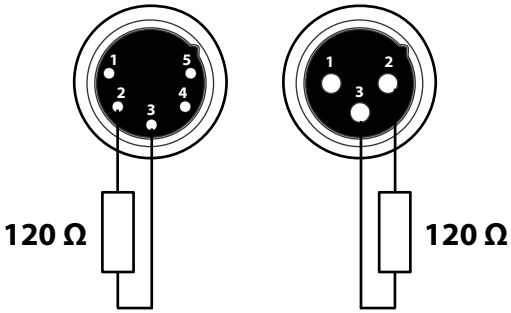
ATTENTION

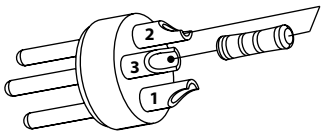
The screened parts of the cable (sleeve) must never be connected to the system's earth, as this would cause faulty fixture and controller operation.
Over long runs can be necessary to insert a DMX level matching amplifier.
For those connections the use of balanced microphone cable is not recommended because it cannot transmit control DMX data reliably.

- Connect the controller DMX input to the DMX output of the first unit.
- Connect the DMX output to the DMX input of the following unit. Connect again the output to the input of the following unit until all the units are connected in chain.
- When the signal cable has to run longer distance is recommended to insert a DMX termination on the last unit.

10.2 CONSTRUCTION OF THE DMX TERMINATION

The termination avoids the risk of DMX 512 signals being reflected back along the cable when they reaches the end of the line: under certain conditions and with certain cable lengths, this could cause them to cancel the original signals.
The termination is prepared by soldering a 120Ω 1/4 W resistor between pins 2 and 3 of the 5-pin male XLR connector.





Example:
3 pin XLR connector

Il prodotto è coperto da garanzia in base alle vigenti normative. Sul sito www.musiclights.it è possibile consultare il testo integrale delle "Condizioni Generali di Garanzia".

The guarantee covers the unit in compliance with existing regulations. You can find the full version of the "General Guarantee Conditions" on our web site www.musiclights.it.

Estratto dalle
Condizioni Generali di Garanzia

- *Si prega, dopo l'acquisto, di procedere alla registrazione del prodotto sul sito www.musiclights.it. In alternativa il prodotto può essere registrato compilando e inviando il modulo riportato sul retro.*
- *Sono esclusi i guasti causati da imperizia e da uso non appropriato dell'apparecchio.*
- *La garanzia non ha più alcun effetto qualora l'apparecchio sia stato manomesso.*
- *La garanzia non prevede la sostituzione dell'apparecchio.*
- *Sono escluse dalla garanzia le parti esterne, le lampade, le manopole, gli interruttori e le parti asportabili.*
- *Le spese di trasporto e i rischi conseguenti sono a carico del possessore dell'apparecchio.*
- *A tutti gli effetti la validità della garanzia è avallata unicamente dalla presentazione del certificato di garanzia.*

Abstract
General Guarantee Conditions

- Please remember to register the piece of equipment soon after you purchase it, logging on www.musiclights.it. The product can be also registered filling in and sending the form available on your guarantee certificate.
- Defects caused by inexperience and incorrect handling of the equipment are excluded.
- The guarantee will no longer be effective if the equipment has been tampered.
- The guarantee makes no provision for the replacement of the equipment.
- External parts, lamps, handles, switches and removable parts are not included in the guarantee.
- Transport costs and subsequent risks are responsibility of the owner of the equipment.
- For all purposes, the validity of the guarantee is endorsed solely on presentation of the guarantee certificate.

Music&LIGHTS®

CERTIFICATO DI GARANZIA
GUARANTEE CERTIFICATE

Spett.le
Music&Lights S.r.l.
Via Appia Km 136.200
04020 Itri (LT) Italy

Place Stamp Here
Affrancare

MODEL / *MODELLO*

SERIAL N° / *SERIE N°*

Purchased by / *Acquistato da*

SURNAME / *COGNOME*

NAME / *NOME*

ADDRESS / *VIA* N.

CITY / *CITTA'*

ZIP CODE / *C.A.P.* PROV.

Dealer's stamp and signature

Timbro e firma del Rivenditore

Purchasing date
Data acquisto

FORM TO BE FILLED IN AND MAILED / *CEDOLA DA COMPILARE E SPEDIRE*

MODEL / *MODELLO*

SERIAL N° / *SERIE N°*

Purchased by / *Acquistato da*

SURNAME / *COGNOME*

NAME / *NOME*

ADDRESS / *VIA* N.

CITY / *CITTÀ*

ZIP CODE / *C.A.P.* PROV.

Dealer's stamp and signature

Timbro e firma del Rivenditore

Purchasing date
Data acquisto

FORM TO BE FILLED IN AND KEPT / *CEDOLA DA COMPILARE E CONSERVARE*

Music & Lights S.r.l. *entertainment technologies*
Via Appia km 136,200 - 04020 Itri (LT) ITALY
tel. +39 0771 72190 fax +39 0771 721955
www.musiclights.it info@musiclights.it

ISO 9001:2008
Certified Company

PROLIGHTS è un brand di proprietà della Music & Lights S.r.l. **PROLIGHTS** is a brand of Music & Lights S.r.l. company. **©2012 Music & Lights S.r.l.**